ANO 8 Nº91 2001 R$ 7,00
BOOKMAKERS
WWW.MACMANIA.COM.BR
Quem pode iPod!
Novo produto da Apple mistura MP3 player e HD FireWire de 5 gigas
Onde revelar suas fotos digitais
Aprenda tudo sobre memória (e não esqueça mais)
10 sharewares para Mac OS X
Wacom Cintiq, o incrível tablet que é um monitor
QuarkXPress 5
Que! M3
WebObjects

As Cartas Não Mentem

Bem-vindo à minoria

Ao ler a carta da Daniela na revista 90, veio-me uma dúvida: ainda existem sites incompatíveis com Mac? Tem como contornar tal situação? Como? Tais perguntas seriam de grande ajuda, pois com certeza uma pessoa que está com dúvidas em adquirir um Mac com certeza não o fará pela limitação.

Andre Sluzala
asluzala@ig.com.br

Hoje, cada sistema ou browser se comporta de uma maneira, portanto na hora de produzir um site é necessário testar e arrumar vários detalhes. O problema é que a grande maioria das pessoas que produzem sites não testam em Macintosh; sendo assim, vários problemas aparecem. Normalmente esses problemas são de layout, ou seja, uma imagenzinha que fica fora de lugar, uma fonte que fica um pouco menor que o desejado etc. Sites em que o Mac não consegue navegar e obter as informações que precisa são bem raros. Nesses casos, uma mensagem enfurecida, porém educada, ao webmaster responsável, geralmente resolve o problema. Afinal, nos dias bicudos de hoje, perder um cliente só porque ele usa Mac não é uma decisão muito inteligente.

Índice

A Apple foi à escola

Não foi um Road Show, daqueles que a gente fica boquiaberto com tantas novidades, mas sem dúvida foi algo sensacional para os alunos do Colégio Estadual República de Guiné Bissau, localizado em Cordovil/Cidade Alta, bairro do subúrbio do Rio de Janeiro, no dia 17/10. Queríamos proporcionar aos alunos um contato com as novas tecnologias digitais existentes no mercado e estimular o interesse nessa área, como forma de qualificação profissional, já que poucos dos nossos 520 alunos têm alguma informação sobre o assunto, e nem precisamos dizer em qual a plataforma. Tudo isso encaixando-se na proposta político-pedagógica: Escola, Vida, Cidadania e Trabalho. Representada por seu Gerente Regional, Marcelo Comite, e sua assistente, munidos de um Titanium conectado a um aparelho de TV, um iMac e uma filmadora Sony, a Apple mostrou para os alunos o iMovie. Esperamos um dia ter nosso laboratório de informática repleto de Macs. Os professores já manifestaram sua aprovação e os alunos idem. Só falta a Apple e o MEC viabilizarem a presença do Macintosh nas escolas.

Prof. Samuel Gomes de Souza
Diretor Geral
samugs@ruralrj.com.br

Não foi um Road Show, mas foi algo até mais importante. Somente indo até as escolas e mostrando o que elas perdem por não ter um Mac (ou muitos) é que a Apple vai conseguir expandir sua atuação no mercado educacional.

Aquário do leitor

Fiquei sabendo por amigos que vocês publicaram uma matéria sobre um MacQuarium. Aqui vai o meu!

Gibran Curtiss Salomão-Brasília

Aí está, o primeiro aquário de leitor! Esperamos que você tenha deixado de ser "miguel" e assinado a revista em vez de ficar lendo a dos amigos.

Filho pródigo

Meu primeiro Apple foi o iMac Bondi blue, 233, primeira geração, época do lançamento (uma febre começava!!!). Antes dele, tive uns três PCs, ou seja, a partir daquele momento entrei no paraíso. Mas, decidi seguir carreira de programador pecezista (VB, Delphi etc), o que me forçou a comprar um PC para eventuais desenvolvimentos e testes de sistemas internos, tendo que vender meu Mac. Hoje, além de ter me arrependido pela venda que fiz e por ter cancelado minha assinatura da Macmania (pois não tinha mais um Mac), penso em tomar outro rumo em minha vida. Estou entrando na área de Web design e pretendo trabalhar também com e-business, e-commerce e e-marketing. Estou 90% convencido que a Apple será a chave de minhas realizações nessa área de Web design, mas tenho medo de migrar para essa plataforma nova. Na opinião de vocês, Macmaníacos sinceros que são, O QUE FAÇO!? Qual Mac se encaixa melhor no meu perfil? Existem as ferramentas que necessito nas áreas citadas para o Mac OS X? Socoooorrooooooooo...!

Rodolfo Q. Alves
rqalves@bol.com.br

Alguns programas importantes na área de Web design, como Dreamweaver, Flash e GoLive, ainda não foram portados para o OS X, mas isso é questão de poucos meses. Por outro lado, o X possui um dos mais conceituados ambientes para desenvolvimentos de sites de e-commerce, o WebObjects, do qual trazemos um tutorial nesta edição. Quanto ao hardware, para o que você se propõe a fazer não é necessário muito poder de processamento, mas mobilidade, de repente, pode ser uma grande vantagem. Um iBook parece ser a melhor opção. Pesquisas informais mostram que projetos apresentados em iBook podem ter um orçamento ate 20% maior que os clientes aprovam sem reclamar, pois estavam prestando mais atenção no laptopzinho fofo.

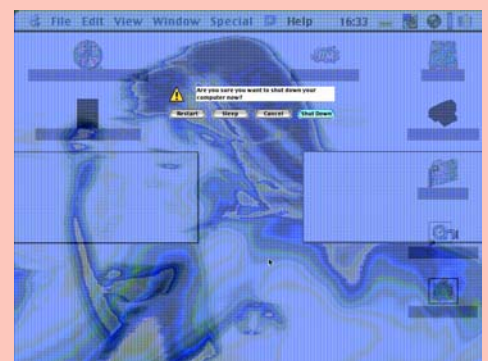
Endeusando Jobs

Dias atrás, passeando pelo site/blog do Mario AV, encontrei o seguinte comentário: "Meu chute para próximo não-computador da Apple: uma câmera digital minúscula

Bomba do leitor

Estava trabalhando no Photoshop quando resolvi parar e desligar o Mac...
Dê uma olhada no pau que deu.
Estou enviando duas telas, uma antes e uma depois.

Fábio Magalhães

Antes

Depois

capaz de gerar stills e vídeos. As diferenças dela para as concorrentes da Sony, Canon e Nikon serão o visual bunda e a cor branco-geladeira, como é tudo desde que Steve Jobs passou a mandar de fato no departamento de design. (Segredinho: o colorido e curvilíneo iMac já tinha sido bolado antes de Steve assumir o volante.)"

Eu sei que um blog é um espaço com idéias muito particulares e que eu devia tirar as minhas dúvidas direto com o Mario AV, mas gostaria de compartilhar minha opinião com outros leitores.

É óbvio que o iMac já estava pronto para ser lançado, e a volta de Steve Jobs foi uma jogada espertíssima dos marketeiros de plantão, só que eles estavam certos: juntaram toda a credibilidade do "Gênio" da Apple com um produto revolucionário.

Steve Jobs é uma figura carismática que tem uma legião de fãs; quando acompanhado de um bom produto, e uma campanha apenas razoável, tem tudo para dar grandes resultados. Comercialmente, eu não teria ficado espantado quando do lançamento do Mac OS X, o próprio Steve Wozniak fosse convidado para padrinho (não seria o máximo!).

O iMac foi o mais recente acerto da Apple, não o último; tivemos iBooks coloridos também, acabou!

Hoje, os produtos da Apple são transparentes ou discretos, mas continuam na vanguarda do design, e a plataforma, além de mais conhecida e graficamente linda, está cada vez mais estável, rápida e confiável (quer mais!). No futuro a receita deverá ser outra, talvez a miniaturização exagerada. Agora, lembrem que até as geladeiras já foram coloridas e que hoje, nas lojas de eletrodomésticos elas são conhecidas por "linha branca".

Como eu disse, o "Gênio" Steve Jobs foi o cara certo, na hora certa, no lugar certo. As decisões numa grande companhia não obedecem a caprichos individuais.

Endeusar Jobs como único responsável pelos destinos da Apple não é o que se espera de um macmaníaco consciente e bem informado Steve Jobs é apenas a "Cara a Tapa", o infeliz que leva a culpa quando as coisas dão errado."

Carlos Braglia
b3t3@uol.com.br

Mudamos!
A Editora Bookmakers mudou de sede. Este é o mapa do novo endereço.

As idéias e comentários de nossos editores de arte não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma (geralmente são).

Maya 3D para G3 ou G4?

A Alias acabou de lançar o Maya para Mac OS X, mas fiquei sabendo que o produtor afirma que o Maya roda somente em G4. Possuo um G3 com OS X, será que dá para rodar o tal programa?

Fabio Nunes
losnunes@uol.com.br

O Maya já faz o G4 botar a língua pra fora e você quer instalá-lo em um G3? Ainda não testamos o bicho, mas se a própria Alias diz que não é uma boa idéia...

Quem inventou a maçã?

Estou fazendo um trabalho sobre logomarcas e preciso saber por quem e quando foi desenhado o logo clássico da Apple (maçãzinha com arco-íris). Procurei no site da Apple, no Apple-History.com, entre outros, e não achei.

Fabricio Di Monaco
fdimonaco@hotmail.com

A maçã da Apple foi criada em 1978, por Rob Janov, diretor de arte da agência de Regis McKenna, amigo de Steve Jobs, como você pode checar no site Apple II History (http://apple2history.org). Aproveite e dê uma olhada nos outros sites que contam a história da Apple (resenhados nesta edição) para enriquecer o seu trabalho.

Editor de som

Desculpem, mas acho que não consegui entender como funciona o fórum da Macmania; então entrei em contato com vocês para saber uma coisa: quando usava PC eu fazia edição de áudio num programa chamado SoundForge. Queria saber se tem algo compativel, pois ele supria em 110% minhas expectativas. Existe algum ou alguns programas para Mac que sejam iguais ou parecidos com relação a *fade in*, *fade out*, *noise reduction*, *normalize* etc?

Company Sign
compsign@terra.com.br

O programa que você quer é o Peak, da Bias (www.bias-inc.com), que agora até tem versão para o Mac OS X. Ele faz tudo isso que você quer e ainda aceita plug-ins VST, Audio Suite e outros.

Macs em rede

É possivel ligar em rede um Performa 6200 e um iMac DV 400 seguindo os passos descritos na edição 89? O Performa está com o sistema 7.1 e o iMac, com o Mac OS 9.04.

Roberto Alvarenga
raquinoennes@uol.com.br

Somente se o Performa tiver uma placa Ethernet. O 6200 utiliza um slot LC PDS para esse tipo de placa, que não é muito fácil de achar. Você vai ter que dar uma boa rodada entre revendas e assistências técnicas.

Errata

Na última edição, publicamos errado o contato da Positivo, que vende os CDs da Coleção Primeiros Passos, da Disney. O correto é www.positivodireto.com.br
Fone: 0800-41-4636

Ornitorrico albino

Nós, da Associação Brasileira dos Admiradores de Ornitorrincos Albinos (ABAOA), ficamos muito felizes com a notícia de que haveria, em breve, uma capa da Macmania com esse adorado animal. Por se tratar de um animal raríssimo, aguardamos ansiosos para podermos finalmente conhecer o maravilhoso ornitorrinco albino, visto que não temos nenhuma foto dele.

Liulso
Presidente da ABAOA
liulso@terra.com.br

Especialmente para vocês, direto da Austrália, uma foto exclusiva de Oto, o ornitorrinco otorrinolaringologista. O difícil está sendo convencê-lo a posar de biquini segurando um iPod.

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*
Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*
Patrono: *David Drew Zingg*
Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Muti Randolph, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus*
Gerência de Produção: *Egly Dejulio*
Departamento Comercial: *Artur Caravante, Francisco Zito*
Gerência de Assinaturas: *Fone: 11-3341-5505*
Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*
Circulação: *Stanic Consultores Associados*
Fotógrafos: *Andréx, Clicio, J.C.França, Marcos Bianchi, Ricardo Teles*
Capa: *Foto: Clicio*
Direção: Tony de Marco
Modelo: Ana Paula Papa (Mega)
Make-up: Denise Borro
Produção: Gabriela Pinesso
Photoshop: Mario AV
Redatores: *Daniel Roncaglia, Márcio Nigro, Sérgio Miranda*
Assistentes de Arte: *Juliano Kirschner, Thaís Benite*
Revisora: *Julia Cleto*
Colaboradores: *Alexandre Boëchat, Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos H. Gatto, Carlos Ximenes, Céllus, Daniel de Oliveira, Douglas Fernandes, Fargas, Fido Nesti, Gabriel Bá, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, Jean Galvão, João Velho, Luciana Terceiro, Luiz F. Dias, Marcelo Martinez, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Orlando, Pavão, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Samuel Casal, Silvio AJR, Tom B*
Fotolitos: *Input*
Impressão: *Copy Service*
Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 577 CEP 20560-000 – Rio de Janeiro/RJ Fone: 21-879-7766*

Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

Find...

***Macmania** é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda.*
Rua Topázio, 661 – Aclimação
CEP 04105-062 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-3341-5505

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

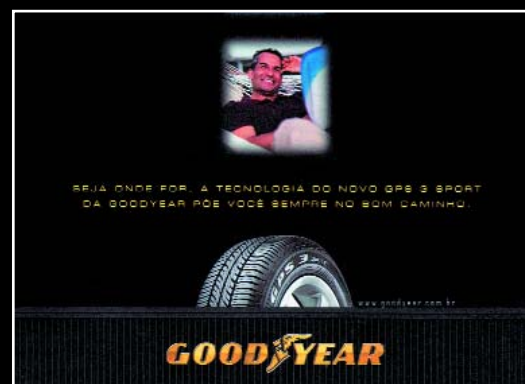
O Mac na Mídia

TONY DE MARCO

ÍNDIO QUER IPOD, SE NÃO DER, PAU VAI COMER

Olha só a alegria dos indiozinhos ao verem o iMac que veio pela ebX. Se bem que esse iMac tá com cara de muamba; se liga na caixa bege. Mais estranha é a peruca do índio maiorzinho, ficou parecendo um Playmobil.

CHICAGO NÃO

Esse postal do Senac parece aquelas chapas de raio X do Homer Simpson, que têm sempre alguma coisa espetada no cérebro. A fonte Chicago é a dos menus do Mac, mas essa versão PostScript é muito feia.

O PORTÁTIL QUE NÃO DERRAPA NAS CURVAS

Todo emborrachado, o iBook foi a escolha certa nessa propaganda da Goodyear. O motorista confia mesmo no produto: usa o computador enquanto balança na rede.

ALO, ALO, MARCIANO

Ele não é tão feio como o ET, nem tão chato como o Arc, mas está em quase todos os lugares. Na TV, em outdoors e nas páginas da Macmania. O velho truque de usar um PowerBook e apagar o logo da maçã...

STILE INTERNAZIONALE

A fábrica de móveis Cassina mistura ficção científica retrô com mulheres saindo do banho para mostrar que moderno mesmo é ter um iMac na sala. Dica do Marcio Guglielmi.

Mande sua colaboração para arte@macmania.com.br ou para a Editora Bookmakers: Rua Topázio, 661 - São Paulo - SP - CEP 04105-062.

NUNCA VI ISSO!... SEU ESQUELETO É TODO REVESTIDO DE SÍLICA!

SUAS CÉLULAS SÃO BYTES!... VOCÊ, MEU AMIGO, É UM COMPUTADOR VIVO!!

...E O QUE DEVO FAZER, DOUTOR?
...EM PRIMEIRO LUGAR UM UPDATE, QUE VOCÊ AINDA É UM PERFORMA.

DESCOBRI QUE SOU UM "PARA-HACKER"... ...CONSIGO ENTRAR EM QUALQUER SISTEMA COM QUALQUER EQUIPAMENTO!
...topsecret.gov... -acessando dados...
ROGARIA
EI!...ISSO PODE RENDER GRANA!!

...PROJETOS DA NASA, PLANOS DA OTAN, SEGREDOS DA CIA, CAPÍTULOS DE NOVELA?

OBA! MAIS COISA GRÁTIS PELA REDE-GRÁTIS!! ...O QUE SERÁ DESSA VEZ?
FREE
TO: HUGO

FREEZE!
ESTÁ PRESO EM NOME DO MUNDO CIVILIZADO!
FREE
TO:

POSITIVE OPERANT! PEGAMOS O KING HACKER!
FBI
EU DEVIA TER PASSADO UM ANTI--VÍRUS...

ENTÃO TE PEGARAM, KING HACKER?... SOU UNABOMBER!
NÃO SOU O KING HACKER!

ME AJUDA NUM PROJETO?...QUERO PRODUZIR E-MAILS--BOMBA!
É TUDO UM GRANDE ENGANO!
© LAERTE
www.laerte.com.br

E-MAILS-BOMBA, EIN? ...MAIS VINTE ANOS NA SENTENÇA!
FOI IDEIA DELE!
EU POSSO EXPLICAR!

Feito em Mac

O Mac e o Rappa

Quem assiste à MTV já deve ter visto o novo clipe **"Instinto Coletivo",** da banda O Rappa. E quem é mais ligado ainda no mundo dos videoclipes provavelmente deve ter notado uma grande semelhança com o clipe "Get Down", do AD, grupo de música eletrônica ganhador do MTV Video Music Brasil na categoria Direção de Arte. A similaridade não é gratuita. Na verdade, ambos foram criados pelo AD Studio, empresa de Jarbas Agnelli, que também é integrante da banda AD.

Tudo em Mac, é claro. "Get Down" nitidamente trouxe novos elementos para o mundo dos videoclipes no Brasil. Marcelo Yuka, d'O Rappa, viu e pirou. Entrou em contato com Jarbas a fim de renovar os vídeos da banda, seguindo os passos do AD, mas com a idéia de algo com um clima "folclórico futurista". O resultado foi um clipe que funde computação gráfica, *break dance,* capoeira, candomblé, gravuras de livros de cordel, tatuagens de presos do Carandiru e símbolos indígenas. Soa complicado? É mesmo. Para fazer, não para assistir.

Prazo apertado? Computação gráfica? Nada que uns 25 Macs não resolvam...

O personagen no vídeo é o Santo da Favela (o "mascote" da banda; uma espécie de soldado do Comando Vermelho, com a cara coberta por uma camiseta) que dança capoeira e break durante a música. "A letra da música é circular e trabalha com esses elementos diversos. Por isso, sugeri fazer um clipe também circular, onde a letra gira em torno dos personagens, formando uma roda", diz Jarbas. Ele também procurou trabalhar nas similaridades entre a capoeira e o break – ambos são praticados dentro de rodas e geralmente em pares. A ótima captura de movimentos ("melhor do que a que fizemos para o nosso clipe", ressalta Jarbas) foi feita em uma empresa de Los Angeles, nos EUA, utilizando um capoeirista brasileiro autêntico e um dançarino americano que encara o break e qualquer outro estilo de dança.

Toda a modelagem e a animação foram feitas com o software Electric Image; a composição, com o After Effects. Foram necessários 25 Macs trabalhando simultaneamente para render as animações. "O problema do 3D é que é muito difícil prever quanto tempo vai levar para finalizar uma cena. Logo vimos que iríamos precisar usar todos os Macs que conseguíssemos para terminar o projeto a tempo", acrescenta Jarbas. No final das contas, tudo foi feito em um mês, o que, considerando a complexidade e a qualidade do vídeo, é um feito e tanto. Aliás, trabalhar com prazos curtos parece ser a regra no AD Studio, que também produziu o clipe "Made In Japan" do Pato Fu *(leia matéria na Macmania 74)* num prazo semelhante.

Os Irmãos Software

*Eles são irmãos e, como na maioria das famílias, têm pouca coisa em comum entre si. Mas na vida de **Tiago e Fábio Ribeiro** existe uma grande exceção: a paixão pela Apple. Os dois trabalham juntos no departamento de apoio ao desenvolvedor Mac da Apple Brasil (ADC). Passam a maior parte do dia juntos, rodeados de produtos Apple por todos os lados, colaborando para disseminar o Mac pelo país.*

Fotos Heinar Maracy

Como tudo começou

O gosto pelo Mac não é exclusivo da dupla dinâmica da Apple. "O nosso pai é publicitário, do tempo em que 'cortar e colar' era feito na mão mesmo e não com um computador", relembra Tiago. Ferrenho defensor dos métodos antigos, Magno Ribeiro foi contra a instalação dos primeiros Macs na agência onde trabalhava, mas aos poucos começou a gostar

Fábio Ribeiro, 23 anos, macmaníaco: "A confusão era tanta que esqueci de indicar o meu irmão"

daquelas caixas beges. "Foi o Douglas Fernandes (colaborador da Macmania) que converteu o nosso pai", explicou Tiago. Não foi surpresa que o primeiro computador na casa dos Ribeiro tenha sido um Mac Quadra 605. "Eu estudava o curso técnico em Edificações e na época não existiam programas de CAD para Mac. Foi complicado no princípio, mas eu também acabei me apaixonando pelo Mac", diz Tiago.

O irmão Fábio ainda não tinha escolhido o que fazer da vida, mas logo começou a fuçar para tentar entender como é que o computador funcionava. "Começamos a fazer cursos por influência do nosso pai, e cada vez mais nós dois passamos a gostar do Macintosh. Frequentamos listas e BBS de Mac e depois decidimos criar uma página na Internet para fornecer informações sobre as tecnologias Apple, a Megamac, com a ajuda de Carlos Eduardo Witte e Flavio Donadio", conta o tímido Fábio.

Tiago continuou a carreira na arquitetura e Fábio decidiu fazer matemática com especialização em computação, sem deixar de lado o Mac. "Íamos a eventos da Apple e passamos a ler e a assinar a Macmania", lembra Tiago. "Com o site no ar, começamos a entrar mais em contato com o pessoal da Apple, a participar mais de eventos. Até o dia em que o Tiago foi convidado a entrar na empresa", conta Fábio.

O irmão mais velho não pôde aceitar por causa dos estudos, mas indicou o caçula, que topou de pronto. O primeiro Ribeiro já estava "infiltrado" na Apple.

A primeira missão de Fábio foi participar da tradução do Mac OS para o português. "É um trabalho de doido. O sistema inteiro vem em pedaços, com instruções do que pode ou não ser traduzido. Depois, tem-se que colar todos os pacotes de volta no lugar e ver se não deu nada errado. O instalador, por exemplo, levava uma noite inteira compilando", disse Fábio.

Enquanto isso, Tiago preparava seu trabalho de pesquisa na faculdade, que envolvia termodinâmica. "Era muito cálculo para fazer e eu e uma amiga resolvemos criar um programa para automatizar o processo. Claro que resolvi desenvolver o software no Mac". Depois de aprovado na faculdade, Tiago descobriu, numa conversa com Fábio, que a Apple estava contratando mais gente para a área de desenvolvimento, mas os candidatos não eram ideais. "Falei pra ele: 'poxa, e eu, não conto?' "

"A confusão era tanta que eu tinha até esquecido de indicar o meu irmão", conta Fábio. Depois de algumas conversas, o segundo Ribeiro também já estava na Apple. A invasão estava completa.

Programando o futuro

Como bons irmãos, Fábio e Tiago são diferentes em vários aspectos. "O Fábio é o teórico da família, o melhor programador, e prefere ver como as coisas funcionam. Eu já sou mais ligado nos aspectos práticos, na tecnologia aplicada, em ver como aquele software pode ser utilizado", explica Tiago.

A dupla está sempre unida nos eventos da Apple, apresentando novas ferramentas de programação. Atualmente eles trabalham na divulgação do WebObjects no Brasil. "Continuamos o nosso serviço no ADC, tirando dúvidas e encontrando soluções para os desenvolvedores brasileiros, mas estamos preparando o caminho para o WebObjects por aqui. No início de 2002 estaremos nos focando mais nessa ferramenta, com workshops, preparação de cursos e outras atividades", conta Tiago. "Além disso, estamos trabalhando também em divulgar mais a linguagem Cocoa, nativa do Mac OS X", completa Fábio. Para os dois irmãos, a partir de agora, com o novo sistema operacional, não existe qualquer barreira para ser um programador de Mac.

Tiago Ribeiro, 25 anos, macmaníaco: "Eu sou mais ligado na tecnologia aplicada"

"Quem mexe com Unix pode programar para Mac. Quem usa linguagem C ou Java também pode programar para Mac. Nunca a Apple teve nas mãos tantas oportunidades para angariar desenvolvedores", diz Tiago, entusiasmado.

Mas e depois do expediente? "Bem, daí, voltamos a ser típicos irmãos. Brigamos e queremos fazer coisas diferentes", revela Fábio.

Sérgio Miranda

O novo Macintosh?

Abra alas para o Segway, o invento *geek* mais maneiro desde 1984

Foi o próprio Steve Jobs quem disse que ele vai ter "um impacto maior que o computador pessoal". Depois de meses de burburinho e boatos a respeito, o aparelho conhecido pelo nome de código *Ginger* foi apresentado por seu inventor, Dean Kamen. Seu nome oficial é **Segway Human Transporter.**

Ele promete revolucionar a maneira como as pessoas se locomovem nas cidades. Seu grande truque é a capacidade de reproduzir o fenômeno que o ser humano usa para caminhar, descrito por seu inventor como uma "queda controlada". Ele se move usando unicamente as duas rodas laterais. Um computador ligado a cinco giroscópios monitora, cem vezes por segundo, o ponto de equilíbrio do usuário. Com isso, o Segway "sente" se você quer ir para frente, para trás, parar ou virar – sem a necessidade de pedais ou freios. A direção é controlada pela manopla no guidão e a chave liga/desliga é um botão portátil contendo uma senha encriptada de 128 bits. Para completar, o Segway é elétrico e recarregável em tomadas comuns.

Graças a toda essa facilidade de uso e simplicidade exterior, ele já está sendo chamado de "o Macintosh dos veículos urbanos". O sistema de equilíbrio é derivado do invento anterior de Dean Kamen – uma cadeira de rodas que sobe escadas e pode ficar "de pé" em equilíbrio sobre duas rodas.

O veículo chega à velocidade de 20 km/h, pesa 36 kg e tem uma autonomia de aproximadamente 40 km. Deve começar a ser vendido no final de 2002, ao preço (estimado) de US$ 3 mil.

Citação explícita do Mac na tela de partida. Por coincidência (ou não), Steve Jobs é uma das pessoas que bancaram financeiramente o invento

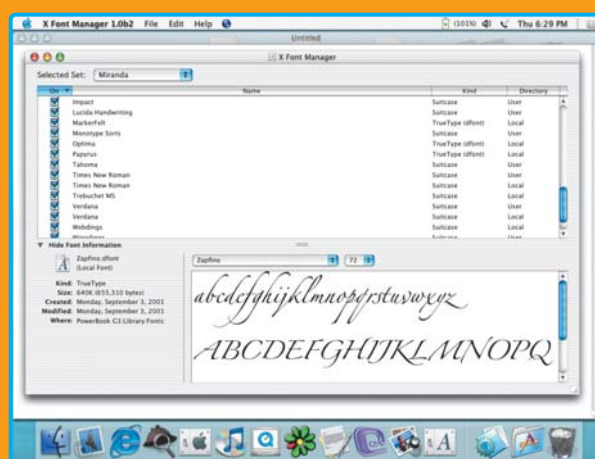
AirPort: a nova geração

A Apple lançou uma nova versão do **AirPort.** A estação-base continua com a mesma cara de disco voador de sempre, só que agora em cores "estilo Quicksilver". Entre as principais modificações estão um *firewall* embutido, encriptação com chave de 128 bits e capacidade de até 50 usuários compartilhando uma única estação-base. Ela agora tem duas portas Ethernet *(foto abaixo)*: uma para ligar um modem DSL e outra para a rede com fios, transformando a estação base num mini-hub. Além disso, foi acrescentada compatibilidade com usuários do navegador da AOL (versão 5.0, apenas para os EUA) e o cartão AirPort da Apple passou a ser compatível com o método de segurança LEAP, utilizado em vários tipos de redes seguras. Segundo a Apple, o cartão antigo, com encriptação de chave de 40 bits, pode ser atualizado via update de *firmware*, mas o mesmo não vale para as estações-base.

Encriptação de 128 bits e até 50 usuários por estação-base

A Apple também lançou uma nova versão do software para o AirPort (que pode ser baixado pelo Software Update), com versões para Mac OS 9 e X.

O preço do cartão é R$ 337 e o da estação-base, R$ 1.036.

Apple: www.apple.com/airport

Cultive suas fontes

O **X Font Manager** é um gerenciador de fontes para o Mac OS X 10.1. Além de organizar as fontes um *sets* (conjuntos), é possível ver amostras. O software está em fase beta, com download temporariamente gratuito. O registro do programa final custará US$ 12.

X Font Manager: http://members.aol.com/_ht_a/vjalby/xfont/index.html

Laboratório porreta!

Escola no Recife abre centro de treinamento com Macs

Dois laboratórios com 23 iMacs na escola **Dom Bosco,** de Recife, receberão a sua primeira turma no dia 4 de fevereiro de 2002. Esses alunos não serão apenas os primeiros na escola a entrarem numa sala cheia de Macs, mas também os primeiros em todo o Nordeste. O centro de treinamento, inaugurado em setembro, é o primeiro ATC *(Apple Training Center)* da região. Ele tem uma boa estrutura, com os principais programas de design e artes gráficas (FreeHand 9, QuarkXPress 4, Photoshop 6 etc.). "A escola está 'mais que equipada' para oferecer diversos treinamentos a estudantes e profissionais nas áreas de publicidade, design, DTP, Web design e produtoras de vídeo", diz o gerente da consultoria técnico-gráfica do centro, Lorenzo Vagni. Entre os temas dos cursos oferecidos, há desde Photoshop avançado e para Web até Linux no Mac e conectividade multiplataforma. A duração dos cursos varia de 16 a 28 horas. O preço para todos é o mesmo: R$10 a hora-aula. Está em estudo uma parceria entre o Dom Bosco e a **IEBRAS** (Informática Educacional Brasileira) para a implantação de um curso de inglês totalmente ministrado em Mac. As inscrições estarão abertas durante o mês de janeiro, na própria escola.
Dom Bosco: 81-3228-1444 **IEBRAS:** www.iebras.com

O ano do macmúsico

Emagic lança vários produtos, incluindo o tão esperado Logic Audio 5, que roda no Mac OS X

O novo ano começa bem para quem tem seu estúdio musical no Mac. Pelo menos se você trabalha com produtos da **Emagic**, que anunciou para janeiro ótimas novidades. A estrela maior da empresa obviamente é que roubará mais atenção. O Logic Audio 5 não só trará recursos importantes como será compatível com o Mac OS X, para alegria dos músicos e produtores que não vêem a hora de migrar de vez para o novo sistema. Entre as principais novidades está o novo conceito de automação, que passa a estar vinculado ao canal em vez de a objetos. A Emagic demorou, mas finalmente percebeu que os recursos de automação do Pro Tools eram mais funcionais e resolveu implementar um conceito semelhante, tapando uma das lacunas mais evidentes do Logic Audio. A versão 5 também trará completa integração com a interface de controle Logic Control. Desenvolvida pela Mackie, ela é um grande mouse, na forma de um mixer, que permite colocar as duas mãos em centenas de funções, incluindo o novo sistema de automação. O programa também trará o algoritmo POW-r Dithering 3.2.6, que converte arquivos de 20 ou 24 bits (e até 196 kHz) para o padrão do CD (16 bits a 44,1 kHz). Para completar, serão acrescentados 11 novos plug-ins.

Mas a Emagic não pára por aí e outros lançamentos estão vindo. Um deles é o EVOC20, um *vocoder* com até 20 bandas de filtro e interface elegante, como já é marca registrada da empresa.

Os outros produtos serão a própria Logic Control e o ES2, nova versão do software emulador de sintetizador, com vários novos recursos.

Emagic: www.emagic.de

A longa caminhada da Adobe

Saem Illustrator 10 e InDesign 2 compatíveis com o Mac OS X; nenhuma palavra ainda sobre o Photoshop

A Adobe continua seu gradual processo de conversão para o Mac OS X. Foram anunciados oficialmente para o mercado brasileiro os novos **Illustrator 10** e **InDesign 2,** ambos compatíveis com o Mac OS X e também com o OS 9. O Illustrator já deve estar nas lojas quando você tiver esta revista nas mãos. Já o InDesign deverá estar à venda em breve.

(O novo Photoshop, por outro lado, "não tem previsão" de data de lançamento; os chutes vão de abril a setembro do ano que vem.) De novidade, o Illustrator traz novas ferramentas para criar gráficos para a Web. Há também o Live Distortion, que dobra, estica e distorce textos e imagens vetoriais. O InDesign 2 inaugura a ferramenta de criação de tabelas, traz integração com linguagem XML, melhor transparência e suporte para documentos com grandes volumes de informações. Os preços dos produtos no Brasil ainda não tinham sido definidos quando fechamos esta edição. Nos EUA, o Illustrator 10 custa US$ 399 (upgrade: US$ 149). O InDesign 2 sai por US$ 699 (upgrade: US$ 149).

Seu banco sabe que o Mac existe?

Mesmo utilizando padrões considerados multiplataforma, como a Internet e a linguagem Java, a maioria dos serviços de *Internet banking* teima em não rodar (ou só rodar parcialmente) no Mac. Isso acontece, é claro, por puro descaso dos bancos com a nossa plataforma. Em relação aos browsers, a coisa é complicada. Dependendo do seu banco, tão cedo você não vai poder jogar fora aquela cópia velha do Netscape. Em muitos casos, ele é o único browser compatível. Mesmo com a adoção do Java 2 no Mac OS X, o Internet Explorer continua apresentando problemas com alguns dos sistemas. As saídas para quem usa um banco que ignora o Mac são o VirtualPC ou mudar de banco. A pressão dos macmaníacos não parece surtir efeito. Veja abaixo a situação atual dos bancos mais conhecidos.

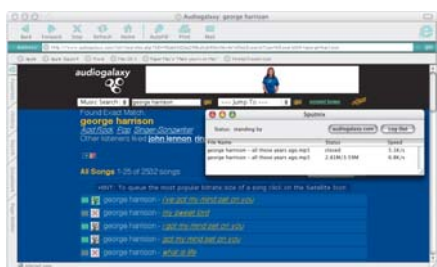
Bancos	Netscape	Explorer	Comentários
ABN AMRO/Real	Roda	Roda	
Itaú	Roda	Roda	Funciona perfeitamente em qualquer browser, inclusive no Mac OS X. Mas tem serviços extras, como extrato diário por email, onde eles enviam um programa .exe. Aí, só no Virtual PC mesmo.
Unibanco	Roda	Roda parcialmente	Dá para consultar saldo no Explorer, mas não para efetuar transações. Compatibilidade total, só no Netscape Navigator a partir da versão 4.76. Não funciona, porém, na versão 6.
Bradesco	Roda (versões 4.76-4.78)	Não roda	O funcionamento no Netscape é precário. É preciso esperar o *applet* Java da página de autenticação carregar antes de comecar a digitar os campos, senão a coisa não dá certo. Não rola no Netscape 6.
Banespa	Roda	Não roda	
Banco do Brasil	Roda só para pessoa física	Roda só para pessoa física	Funciona melhor no Explorer. Contas de pessoa jurídica usam um *applet* Java que não funciona nos browsers para Mac.
Citibank	Não roda	Não roda	O serviço de *email banking* funciona em Mac, mas o extrato precisa ser salvo em HTML e aberto no Netscape Navigator. Há dois anos prometem uma versão do *Internet banking* para Mac.
BankBoston	Não roda	Não roda	

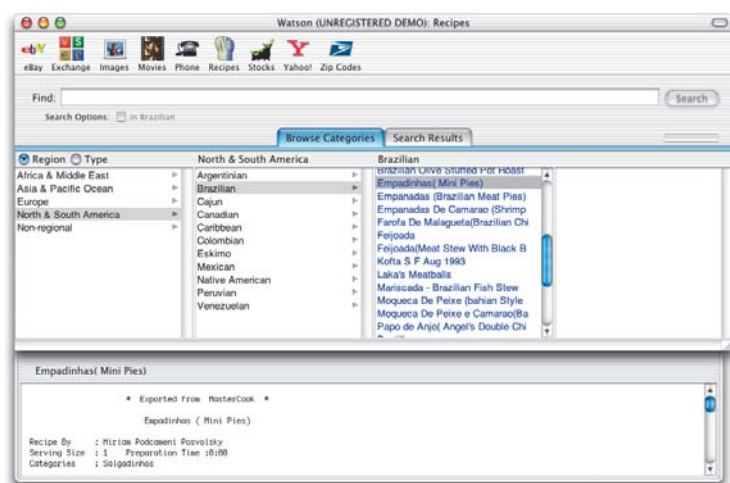
Seu banco não está na lista? Mande uma avaliação do seu *Internet banking* para editor@macmania.com.br. Atualizaremos periodicamente esta tabela na revista.

A volta do AudioGalaxy

...pelo menos no Mac OS X

Os macmaníacos órfãos do Napster podem, por enquanto, comemorar. O AudioGalaxy tornou-se a melhor alternativa para trocar sons em MP3, mas até agora o programa cliente – o "satélite" – do **AudioGalaxy** só tem versão oficial para PC. O **Sputnix**, da Bigger Planet, é um novo cliente de Mac para o AudioGalaxy e roda exclusivamente no OS X. Permite baixar apenas uma música por vez, mas funciona bem. É bom lembrar que ele não é oficial e não tem suporte da AudioGalaxy. Há dois meses, o programador brasileiro Eduardo Foster lançou o **MacSatellite**, que tinha a mesma função do Sputnix. Mas a AudioGalaxy mudou o protocolo de comunicação e, por isso, o cliente criado por Foster não conecta mais. "Depois de entrar em contato com o desenvolvedor do Satellite para PC, ele aceitou me passar o protocolo oficial com as mudanças. O problema é que ele ainda está preparando a documentação e isso leva algum tempo", disse Foster. A Bigger Planet avisou que o mesmo pode ocorrer com o Sputnix.

Sputnix: www.biggerplanet.com/unsupported/sputnix.html
AudioGalaxy: www.audiogalaxy.com

Elementar, meu caro!

Watson dá uma mão ao Sherlock em buscas na Internet

O **Watson,** da Karelia, é um software nativo para Mac OS X que expande as fronteiras do Sherlock, com ferramentas específicas para a procura de imagens, filmes, telefones, cotações das bolsas, conversão de moedas... Tem até ferramenta de busca de receitas culinárias. O Watson tem uma demo grátis de duas semanas, com nove ferramentas. Se você quiser usá-lo eternamente, terá que pagar US$ 29.

Watson: www.karelia.com/watson

Prêmio Apple de Criatividade tipo exportação

Evento criado no Brasil atravessa fronteiras

No dia 12 de dezembro, o auditório do Sesc Vila Mariana, em São Paulo, ficou lotado de criativos e futuros publicitários para a entrega do **Prêmio Apple de Criatividade**. A festa, que começou por volta das 21 horas, contou com a participação do Secretário do Meio Ambiente, Ricardo Tripoli, responsável pelo Projeto Pomar, o tema do Prêmio Apple deste ano.

A quarta edição do Prêmio bateu o recorde de inscrições. Foram 2.500 peças publicitárias nas áreas de mídia impressa, vídeo digital e Web. Cerca de 100 instituições de ensino superior tiveram alunos inscritos, outro recorde quebrado. Para Renata Schiavone, Consultora Educacional da Apple, a primeira surpresa deste ano foi a quantidade de premiados de fora de São Paulo. "Foi muito bom ver pessoas de Minas Gerais, do Sul, de vários lugares, interessados no Projeto Pomar, uma realização paulistana. A idéia do Prêmio também era levar a idéia do Projeto Pomar para outras regiões e acho que estamos conseguindo", declarou.

A segunda boa surpresa foi a qualidade dos trabalhos apresentados. "A cada ano recebemos projetos melhores. Tem sido ótimo ver esse pessoal usando o Mac para criar peças publicitárias, vídeos e sites criativos", disse Renata.

Prêmio Apple 2001
de criatividade

Celeste González, Gerente de Marketing da Apple Brasil, foi para a Argentina para iniciar o Prêmio Apple de Criatividade por lá. "O Prêmio é um sucesso e já foi implantado no México. Agora, os argentinos também terão a sua versão. No ano que vem, queremos mostrar os ganhadores destes países".

O grande ganhador da noite, que levou uma viagem para Cannes, foi a dupla Pedro Guerra Vieira e Mauro Marques Carvalho, com a peça "Folha". Na categoria Estudantes, os vencedores foram Guilherme Kanso e Rafael Goulart, com o trabalho "Suporte". O melhor vídeo digital foi "Ameba", de Fernando Suzuki, e o melhor site foi criado por Emerson Bergamaschi.

O ano de 2002 será de agenda lotada para o departamento educacional da Apple Brasil. Segundo Renata, estão sendo marcadas palestras em diversas universidades e escolas para divulgar o Mac e as novas tecnologias da Apple para o mercado educacional.

QuickTime: um milhão a cada três dias

O QuickTime 5 está fazendo sucesso no site da Apple. A cada três dias é realizados, um milhão de downloads do programa. A procura começou a crescer consideravelmente desde abril e já alcançou 100 milhões de cópias distribuídas em um ano.

Segundo a Apple, o crescimento da procura pelo se deve aos sites populares que estão usando QuickTime para apresentar seus conteúdos. Na lista estão os sites da CNN, ESPN, NPR e Warner. Ainda há os trailers de filmes como "Star Wars - Episodio II", "Homem-Aranha" e "Senhor dos Anéis", que só podem ser vistos com o software da Apple. O QuickTime tem duas versões: uma gratuita, que não tem tantos recursos, e a versão Pro, que custa US$ 29,99.

QuickTime 5:
www.apple.com/quicktime

Quem
pode
iPod

Posso me considerar um cara privilegiado. Moro em São Paulo e posso ir a pé de casa para o trabalho, coisa que quem conhece o trânsito da cidade sabe que é uma vantagem e tanto. As únicas coisas que carrego de um lado pro outro todo dia são um tocador de MP3 (Rio 500, resenhado na Macmania 77) e um disco FireWire externo (Que! M2, Macmania 85) para becape e transporte. Imagine a minha alegria ao saber que o primeiro produto da Apple em cinco anos que não é um Mac é uma fusão entre esses dois aparelhos. Valeu, Jobão!

Fotos Clicio, Mario AV, Fabrizio
Regata de alcinha – Renner
Calcinha Smiley – XFashion (Thaís Gusmão)

Por essa introdução já dá pra perceber que vai ser difícil manter a isenção e a imparcialidade neste *test drive* do iPod. Farei o possível. Até chamei o Carlos Bêla, colaborador da Macmania e um dos primeiros donos de iPod do Brasil, pra dar seu depoimento. Mas ele se revelou mais parcial ainda.

Se você não é uma pessoa muito *emepetrescêntrica*, vai achar um absurdo pagar ao redor de R$ 1.700 por um aparelhinho para ouvir música. Sim, o iPod é caro pra xuxu, mas esse é o preço da tecnologia que ele carrega. Com o iPod, a Apple conseguiu fazer o que muitos tentaram, mas ninguém conseguiu: o tocador de MP3 ideal. Todos os que vieram antes tinham problemas: tocadores de CD não cabem no bolso, os que cabem usam cartões de memória carésimos e limitados, os baseados em HD são pesados e trambolhudos. Além disso, nenhum deles traz uma interface que possa ser chamada de "intuitiva". Alguns nem têm nem interface digna desse nome.

Tirando o pequeno problema do preço, o iPod é perfeito. É o primeiro aparelho a colocar o equivalente a 100 CDs no seu bolso e dar controle completo sobre o que você quer ouvir a qualquer momento. Algo como carregar sua estação de rádio particular.

O HD do iPod é menor ainda que os discos internos de iBooks e PowerBooks. Consequentemente, ele é mais caro que HDs normais. Discos externos FireWire portáteis do tamanho do iPod custam quase tanto quanto ele. E não tocam MP3.

Interface amigável, enfim

Passado o choque do tamanho, o segundo choque: o da interface. A Apple descobriu não um, mas dois Ovos de Colombo. Primeiro: a rodinha com botão central para rolar as listas e clicar. Com uma mão só, você passeia por todas as suas músicas sem esforço. Graças a ela, o iPod passou com louvor no teste da "operação cega" no bolso da calça. Segundo Ovo: limar os botões de On/Off e Stop. Aperte Pause e a música pára. Espere alguns segundos e o iPod desliga. Aperte Play e ele volta tocar a música de onde parou. A fonte Chicago nos menus dá uma ótima leitura e traz boas recordações aos velhos macmaníacos. Três linhas de texto são o suficiente para mostrar artista, título e disco da maioria das faixas.

Quem tem ou já teve um tocador de MP3 sabe que o máximo que a maioria oferece em termos de interface é a possibilidade de colocar suas músicas dentro de pastinhas. O iPod é bem mais flexível, organizando as músicas por playlist, artista ou título, e ainda usando o nome do disco como subdivisão. Dá pra achar qualquer música em questão de segundos. Só faltou a possibilidade de "bookmarkear" determinadas músicas para depois criar uma playlist ou deletar as mais caídas. Com sorte, os magos de Cupertino podem implementar isso numa próxima versão do software.

Mas o impacto maior é na hora de passar as músicas do Mac para o iPod. Primeiro passo: plugue o cabo FireWire no Mac e no iPod. Segundo passo: não tem segundo passo! Todas as músicas que estão catalogadas no iTunes passam automaticamente para o iPod. E *rápido*. Santo FireWire!

Claro que, se você tem suas músicas espalhadas por duas máquinas, alguns HDs externos e uns tantos CDs (como eu), a coisa fica um pouco mais complicada. Mas o iPod tem um efeito colateral interessante: você acaba tendo que organizar melhor seus MP3s, colocando os *tags* certinhos e criando várias playlists para facilitar as coisas na hora de ouvir. Criei até uma playlist "Novos" para, nos momentos de pressa, jogar nela as músicas que ainda não estão "nos conformes". ▶

por Heinar Maracy

Do tamanho de um maço de cigarros, não há desculpa para não levá-lo a toda parte

Interface intuitiva é isso aí: System 7!

FireWire, por quê?

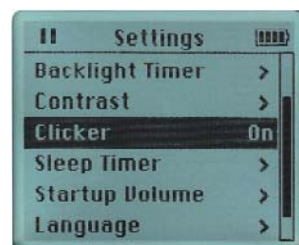
Muita gente criticou a Apple por lançar um produto fantástico para um mercado restrito (donos de Macs com porta FireWire). Correu na Internet o comentário de Bill Gates, ao botar as mãos no iPod: *"Parece um produto sensacional. É só para Macintosh, é?"* Os próprios donos de Mac sem FireWire protestaram. Mas o fato é que a porta de alta velocidade é outra solução mágica que aumenta a facilidade de uso do aparelho. Com o FireWire, o *sync* do iPod com o iTunes é instantâneo, às vezes é difícil acreditar que ele já aconteceu. Dá pena de todos os outros tocadores, baseados em USB. Para encher os 6 GB de um Nomad Jukebox, você precisa deixá-lo plugado no computador por 5 horas. Para lotar o iPod bastam 10 minutos. Outra vantagem: o iPod carrega a bateria pelo próprio cabo Firewire, enquanto você sincroniza suas músicas ou troca arquivos com o Mac. Se você costuma ligar o iPod ao Mac pelo menos uma vez por dia, vai acabar esquecendo que existe uma bateria lá dentro. Em quatro dias de uso intensivo, ela praticamente não baixou do nível de 80%.

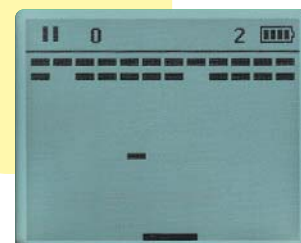
Troca-troca opcional

Quer mais? A integração com o iTunes é *o ó do bobó*. Você pode optar por sincronizar automaticamente toda a sua coleção de músicas (o *default*), só algumas playlists ou manualmente. No modo manual, dá para deletar determinadas músicas ou playlists dentro do iPod e plugá-lo no Mac dos amigos para catar uns sets maneiros. Só não dá pra passar as músicas do iPod para o Mac. Pelo menos não oficialmente *(ver o box "iPod na contramão")*.

Usar o iPod como disco externo não requer prática nem tampouco habilidade. Segundo a Apple, dá até para instalar o sistema e "bootar" pelo iPod. Bote mais um Norton Disk Doctor e pronto: você tem o primeiro aparelho de recuperação de discos que toca música. Ideal para quem viaja com seu laptop. Infelizmente, não tivemos tempo de testar essa função.

Aguenta o tranco?

Muita gente pode estar se perguntando se é sensato sair andando (ou correndo, ou dançando) por aí com um HD de quase dois paus no bolso. Afinal, essas coisas são sensíveis a choques e movimentos durante a leitura. Não se preocupe, seja feliz. Na maior parte do tempo, o disco do iPod fica parado e as músicas são lidas de um chip de memória de 32 MB. Ou seja, o que a maioria dos MP3 players traz como memória principal o iPod tem de cache. Parado, o HD é bastante resistente a chacoalhadas. Não chegamos a derrubá-lo no chão, mas a grossa camada de ▶

easter egg

Segure o botão central na tela de About durante alguns segundos para começar uma partida de Breakout, jogo criado por Steve Wozniak nos velhos tempos do Atari!

ele também trava

Se você deixar a bateria do seu iPod chegar muito perto do fim, ele pode "morrer". Mas não precisa entrar em pânico se ele não ligar mais nem der o menor sinal de vida quando for conectado ao Mac. Basta segurar as teclas [Play] e [Menu] durante alguns segundos para "resetar" o iPod e fazê-lo ressuscitar. A Apple afirma que o iPod Software Update 1.0.2 acaba com o problema da "morte súbita".

o show começou

Primeiras impressões ao usar o iPod são totalmente positivas

Logo de cara, a primeira surpresa: a caixa. É um cubo cinza, levemente prateado, que se abre em duas metades, como um livro. De um lado a fonte e os cabos. Do outro... Caralh... desse tamanho?! Eu sei, já tinha visto fotos comparativas, lido as medidas no site da Apple... mas ver o iPod assim na mão... é incrível. Pouco maior que um maço de cigarros, cabe em qualquer um dos bolsos da minha calça. Leve!
Viro. É inox. Já está cheio das minhas impressões digitais. Será que eles não testaram o material? Vai ver que é legal um monte de marca de dedo. Eu é que estou por fora.
Na parte de cima, apenas duas entradas: a do fone e a do cabo FireWire.
Olha! Veio um estojinho de maquiagem! Ah, não... é a fonte que liga na tomada. FireWire também?

Legal! Ligo o cabo no iPod e no meu Titanium. No desktop já aparece o ícone do tocador. O iTunes já reconheceu o bichinho. Faço um playlist com algumas músicas, só pra testar. Já copiou? Uou... viva o FireWire!
Só de pegar e mexer uns três segundos o polegar na "rodinha", já dá pra entender totalmente como funciona. Mais rápido e prático, impossível.
Ligo o fone e Play: a melhor parte do show. Som límpido e cristalino. Com graves! Nunca me dei muito bem com esses fones de enfiar no ouvido, mas esse... Além da excelente qualidade sonora, não cansa, não dói a orelha. E com graves! Ah, desculpe, eu já disse isso...
MP3 é ótimo! Pego várias músicas dos meus CDs preferidos, junto com algumas que baixei da Net. Pronto. Tenho uma coletânea incrível de ótimas músicas. E olha que cabe muita música! Chego no trabalho, ligo o Shuffle, e deixo lá rodando. O dia inteiro. No dia seguinte também. E no outro... e ainda não repetiu nenhuma música! Tenho aqui um cabinho, baratinho. Miniplug de um lado, RCA estéreo do outro. Ligo no meu som de casa. Festa! Horas de festa!
Nunca fui de usar Walkman. Vejo meu iPod como uma central sonora ambulante. Tenho nele as músicas que adoro ouvir. A qualquer hora. De quebra, um HD pra levar pra cá e pra lá. Ah! E ainda jogo um Breakout no tempo livre. Bom demais, sô!

CARLOS BÊLA
Leva 65 discos do Zappa num bolso só.

Plástico de proteção do iPod na embalagem diz: "não roube música"

Os fones vêm com almofadas de espuma acondicionadas numa chique embalagem tipo "camisinha". Assim, nem mesmo a Sony...

Para o Mac OS, o iPod é um disco como outro qualquer

Atente para o novo botão que aparece na janela do iTunes; clique-o para acessar as preferências específicas do iPod

Ops! Músicas demais

de olho na concorrência

O iPod é caro? Quando olhamos os produtos concorrentes, vemos que isso é bastante relativo

	Preço	Prós	Contras	Onde encontrar
Nomad Jukebox	de R$ 1.999 a R$ 2.299	HD maior que o do iPod (6 GB); versão de 20 GB (ainda não disponível no Brasil)	Mais caro que o iPod; pesado e trambolhudo	Creative Labs (http://brasil.creative.com/PDE/jukebox) Fnac (www.fnac.com.br) e Submarino (www.submarino.com.br)
Rio 800	US$ 279,95 (EUA)	Portátil; leve	Cabe o equivalente a pouco mais de um CD; cartões de memória extra de 256 MB custam quase tanto quanto o iPod	Rio (http://www.riohome.com) Não tem distribuidor no Brasil
HipZip	De R$ 641 a R$ 795,49	Mídia barata	Comporta pouco mais de um CD em cada mídia de 40 MB; só cabe em bolsos bem grandes	Iomega (www.iomega.com/la/po/index.html) DARCK Technologies (11-3641-1170)
Philips Expanium	R$ 760	Barato; mídia com a melhor relação preço/megabyte	Não cabe no bolso; interface inexistente	Philips (www.philips.com.br) Submarino (www.submarino.com.br)

plástico transparente que protege o visor de cristal líquido parece bem resistente.

Só para não dizer que não achei nada pra falar de ruim do bicho, vamos a alguns probleminhas. Como a maioria dos lançamentos da "linha branca"da Apple, o iPod tem duas características peculiares: esquenta pra burro e seu fundo de aço cromado risca fácil. O acabamento metálico, por sinal, lhe valeu o apelido de "marmitinha" aqui na editora. Felizmente, ele só esquenta quando está sendo carregado pelo FireWire. No uso diário, fica até bem fresquinho. Quanto aos riscos, se você se incomodar com isso, basta usar uma capinha. Não é difícil encontrar no camelô uma capa de celular que acomode confortavelmente o iPod.

O futuro

No final das contas, mesmo que você não seja muito ligado em MP3, numa coisa é preciso concordar: o iPod é um grande passo da Apple em uma nova direção. Ele prova que aquela história de *"hub* digital" não era apenas blablablá marqueteiro, mas realmente uma decisão estratégica. Segundo Jobs, da idéia de fazer um aparelho que representasse o conceito de *hub* digital ao lançamento do iPod foram-se apenas oito meses. Imagine o que eles não farão em dois anos, se seguirem esse caminho.

O próprio nome do aparelho, apesar de esquisito, é genérico o suficiente para abrigar qualquer tipo de *gadget* tecnológico capaz de se conectar a um Mac (ou conectar outros aparelhos a um computador). A Sony que se cuide. M

HEINAR MARACY
Passou por uma crise de abstinência de iPod quando teve que devolver o modelo de testes para a Apple.

iPod na contramão

O formato MP3 causou o maior impacto na indústria musical desde a criação da fita cassete. Reproduzir e copiar músicas em formato digital (quase) sem perda de qualidade é motivo de alegria para milhões de fãs em todo o mundo e de pânico para gravadoras e artistas. Nos EUA, a RIAA (Recording Industry Association of America) bate forte em quem tenta facilitar o troca-troca de MP3. Foi ela que nocauteou o Napster nas cortes americanas e quase conseguiu impedir a Diamond de lançar o primeiro tocador de MP3, o Rio. Nesse caso, a derrota da RIAA foi parcial: ela conseguiu assustar os fabricantes de tocadores de MP3 o suficiente para que eles desenvolvessem seus aparelhos de forma a funcionarem em mão única: é possível colocar músicas neles, mas não dá para tirar. O iPod não foge a esse esquema, mas o sistema utilizado pela Apple para impedir o acesso às músicas é básico: pastas invisíveis. Basta usar programas como o Norton Disk Doctor, ResEdit ou XRay para tornar a pasta Music e suas subpastas visíveis e conseguir arrastá-las para o seu disco. Menos de uma semana depois do lançamento do iPod, já surgiam na Web programas específicos para facilitar o processo, como Podestal, xPod e Podmaster 1000 (ao lado), todos encontráveis no site www.versiontracker.com.

Dica: não era um Mac

Não é de hoje que a Apple lança produtos além do computador pessoal. Ela já chegou a produzir scanners, impressoras, caixas de som, drives... e ainda faz monitores. Mas alguns produtos chamaram a atenção pelo ineditismo e ousadia.

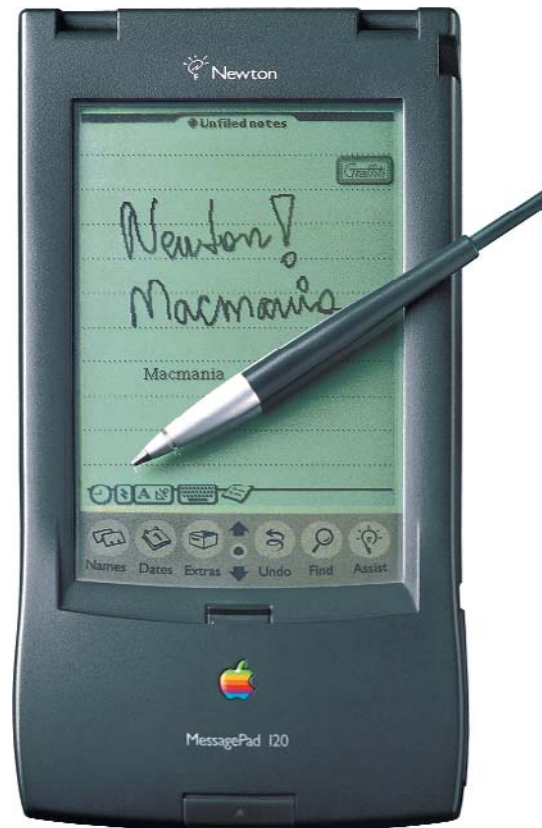
Pippin
1996-97 (Macmania 20)

Não é de hoje que a Apple tenta emular a Sony. Em 1996, ela lançou no Japão um console de videogame em associação com a Bandai. Com chip PowerPC 603, CD-ROM de 4x e vários periféricos (drive de disquete, teclado, mouse etc.), o Pippin tinha até browser próprio. Não deu certo porque era caro demais para um videogame (US$ 600) e fraco demais para ser considerado um computador de verdade. Curiosidade: o nome "Pippin" vem de um tipo de maçã, assim como "Macintosh".

Newton
1993-1998 (Macmania 1)

Com ele, a Apple inventou sozinha uma categoria de produto. O Newton MessagePad foi o primeiro PDA (Portable Digital Assistant) da história, trazendo reconhecimento de escrita e conexão com computadores, impressoras e modems. Embora fosse tecnologicamente inovador e poderoso, o Newton não decolou, basicamente por ser caro – o MessagePad original custava cerca de US$ 1 mil. Dois integrantes do projeto original do Newton saíram da Apple – ao terem sua proposta de fazer um "Newton Jr." recusada pelo presidente da empresa na época, John Sculley – e montaram uma concorrente chamada Palm. O resto é história. Em 98, quando Jobs retomou o poder, uma de suas primeiras medidas foi acabar com o Newton, o eMate e os clones, cunhando o verbo "stevezar", que significa "acabar imediatamente com uma linha de produtos ou estratégia que não está dando lucro".

eMate
1997-98 (Macmania 35)

Filho do Newton e pai do iBook, o eMate foi um produto desenvolvido pela Apple especialmente para o mercado educacional, mas atraiu a atenção de quem já tinha largado a escola faz tempo. Basicamente, um Newton com teclado; durou até ser "stevezado" junto com o Newton.

QuickTake
1994-98 (Macmania 4)

Pouca gente sabe, mas a primeira câmera digital para o mercado consumidor tinha uma maçã colorida como logo. Lançada em 1994, a QuickTake 100 era capaz de tirar 32 fotos de 320x240 pixels ou oito na altíssima resolução de 640x480. Custava US$ 750 nos EUA. Bem depois veio a QuickTake 200, completamente diferente – outro produto que foi "stevezado".

PowerCD
1994 (Macmania 8)

Em 1994, o CD-ROM era novidade nos Macs de mesa. Em PowerBooks, então, era um sonho maluco. Alguém na Apple teve a idéia de lançar um drive externo que combinasse com seus laptops. Surgiu então o PowerCD, apelidado rapidamente de "CD-ROM do Batman". De portátil o bicho não tinha nada, mesmo para os padrões da época.

Uma ajuda na hora certa

Monte um CD pau-pra-toda-obra

Você já cansou de ouvir a gente falar que a prevenção é o melhor remédio na hora do aperto. Não, hoje não estamos falando de becapes (se bem que nunca é tarde para lembrar de fazer um). O assunto é preparar- se para o pior, quando o seu Mac não está tão feliz como deveria. Problemas sempre podem surgir, mesmo para quem tem o melhor computador do planeta. E o que fazer para evitar um desastre iminente ou consertar um estrago? O ideal é ter sempre à mão várias ferramentas, como utilitários de disco, antivírus, drivers... Então, que tal reunir tudo isso num único CD que pode ser a salvação da lavoura na hora da crise?

Por onde começar

Para início de conversa, o nosso CD (vamos batizá-lo com o sugestivo nome de *MacHelp)* precisa ser "bootável", para o caso do seu computador ficar totalmente fora do ar. Ou seja, ele deve ter um System Folder (Pasta do Sistema) básico para poder iniciar o Mac pelo CD. Uma idéia é copiar o mesmo sistema do CD do seu Mac, ou (se ele for grande demais para caber no CD) o mesmo do disco de instalação do sistema mais recente (atualmente, o 9.2.1).

Esse sistema operacional "no limite" deve conter painéis de controle como AppleTalk, Date & Time (Data e Hora), Startup Disk (Disco de Inicialização) e Apple Menu Options (Opções do Menu Apple). No Apple Menu, não esqueça de incluir o Apple System Profiler (Visão Geral do Sistema), o Chooser (Seletor) e um atalho para a pasta Control Panels (Painéis de Controle). No caso das extensões (ah, as extensões...), o melhor é copiar o *set* (conjunto) básico do Mac OS (Mac OS Base). Isso vai garantir, no mínimo, que você não terá problemas de conflitos, muito desagradáveis quando você já está passando por um problema e não quer arranjar outro para complicar ainda mais a situação.

O que você vai precisar

- Um gravador de CD
- Um programa reparador de disco
- O Toast, da Roxio, ou outro programa capaz de criar um CD "bootável"
- 650 MB livres no seu HD

O que não pode faltar

• **Extensões:** AppleShare, AppleScript, CarbonLib, as relacionadas ao QuickTime e aos periféricos FireWire e USB.

• **Itens avulsos no System Folder:** Finder, System, System Resources e Mac OS ROM.

• **Pastas:** Fonts (contendo no mínimo as seguintes fontes: Charcoal, Chicago, Courier, Geneva, Helvetica, Monaco, New York, Palatino, Symbol e Times), Help, Preferences e Scripts.

• **Aplicativos, utilitários etc.:** a partir daqui, o CD vai depender de você, já que a lista de programas mais utilizados, drivers de periféricos e programas de reparação preferidos difere de macmaníaco para macmaníaco.

Utilitários de disco

A principal função do MacHelp será resolver problemas no seu Mac. Portanto, é importante dar uma atenção especial aos programas de conserto de disco. Para começar, temos o **Drive Setup** (formatador) e o **Disk First Aid** (reparador), ambos da Apple e pré-instalados no seu Mac (na pasta /Applications (Mac OS 9)/Utilities). Eles, com certeza, serão bastante úteis em qualquer momento de perigo. Mas, se fosse para utilizar apenas os dois, não seria preciso criar um CD: bastaria "bootar" pelo CD original do sistema, pois eles também estão lá.

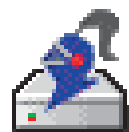
Para criar um MacHelp realmente eficaz, você precisa instalar pelo menos um dos programas abaixo em seu CD. O ideal mesmo é instalar mais de um, pois dependendo do problema, ele pode ser resolvido por um programa e não pelo outro. Mas como a maioria desses programas não é barato nem fácil de encontrar por aqui, escolha algum da lista e mande bala:

• **Norton SystemWorks** – É o mais completo: vem com Disk Doctor (para reparação de disco), Speed Disk (desfragmentação), Antivirus, Retrospect (becape) e Spring Cleaning (remoção de arquivos não usados). Tem o aval do reconhecido Dr. Peter Norton.

• **Norton Utilities –** Versão menos completa, só com os programas básicos (Disk Doctor, Speed Disk, UnErase, System Info, Volume Recover, Wipe Info). No Brasil sai por R$ 87,47 (www.symantec.com.br/region/br/mac).

• **DiskWarrior** – Programa especializado apenas em reparo de disco. O fabricante garante que ele consegue consertar qualquer problema que seus concorrentes não conseguirem. Tem uma opção chamada DiskShield, que previne problemas antes que aconteçam. Custa US$ 69,95 (upgrade US$ 29,95) na Alsoft (www.alsoft.com).

• **TechTool Pro** – Conjunto de ferramentas de teste e reparo. Com ele você pode otimizar a performance do disco, checar a integridade do sistema e verificar se há programas rodando que podem deixar o Mac lento ou causar um travamento. Custa US$ 84,95 (upgrade por US$ 49,95) na

MicroMat (www.micromat.com/techTool_Pro3/index_tech Tool_Pro.html).

• **Hard Disk Toolkit** – A última palavra quando o assunto é problema em disco: se ele não

resolver, o negócio é formatar mesmo. Verifica e corrige problemas em discos SCSI, IDE, FireWire e outros tipos de mídia removíveis. Também pode ser usado em sistemas RAID. O preço é US$ 9,95 na FWB (www.fwb.com/cs/hdt45/main.html).

Antivírus

Não se engane: apesar de ser muito mais difícil de acontecer do que no universo Wintel, é possível, sim, ser infectado por um vírus no Mac. Por isso, é bom estar bem preparado. Existem alguns antivírus shareware na Internet. Dos comerciais, os mais conhecidos são:

• **Virex**: Programa que promete resolver seus

problemas de vírus. Faz a verificação em mídias removíveis (Zips e disquetes) e verifica email. Da McAfee, autoridade em vírus no mundo PC. Custa R$ 59,00 na Network Associates (www.nai.com/international/brazil/default.asp).

• **NAV (Norton Antivirus)** – O antivírus mais famoso para Mac pode ser atualizado pela Internet (LiveUpdate). Localiza vírus em anexos de e-mails e arquivos baixados da Web e também verifica discos compartilhados. Usuários podem mandar vírus desconhecidos para análise. Preço: R$ 87,47, na Symantec (www.symantec.com.br/region/br/product/nav/nav_mac).

Drivers

Faça uma lista completa de todos os periféricos conectados ao seu Mac: discos SCSI (para os mais antigos), USB, FireWire, placas de expansão e upgrade, câmeras digitais, scanners, impressoras – tudo. Pegue os drivers mais atuais nos sites dos fabricantes e coloque-os no CD. Uma sugestão é também incluir no sistema drivers genéricos, como o USB Overdrive, para o caso de algum dos “oficiais” não dar certo. Se você tem equipamentos da Iomega, pegue a versão mais recente do **IomegaWare**, que, além de conter o driver para Zip, Jaz e outros periféricos da empresa, é um interessante conjunto de ferramentas de diagnóstico.

Aplicativos

Provavelmente, depois de instalado o sistema básico, os drivers e os programas de recuperação de disco, ainda vai sobrar uma boa parte dos 650 MB que cabem num CD. Que tal aproveitar para fazer um becapezinho rápido dos programas que você mais usa?

O importante é organizar tudo em pastas (“Internet”, “Editoração”, “Áudio” etc.) para depois não se perder no meio de tantos softwares. É claro que aqui não estamos falando de aplicativos como Photoshop, Quark ou Office, já que seus instaladores ocupam um CD cada um. Limite-se àqueles programas essenciais para trabalhar (ou se divertir) que estão jogados em vários CDs ou Zips de becape na sua estante.

• **Internet** – Nessa pasta não podem faltar alguns programas básicos, como Netscape Communicator, Outlook Express e Internet Explorer. Eles são de graça e também estão disponíveis na Web para download. Outros aplicativos que podem estar na pasta Internet são os de mensagens instantâneas (ICQ e AIM), um programa de FTP (Interarchy, Fetch, NetFinder), Windows Media Player e RealPlayer (para multimídia), Hotline Client (para troca de arquivos), entre outros.

• **DTP** – Programas essenciais: gerenciadores de Fontes (Adobe Type Manager ou Suitcase).

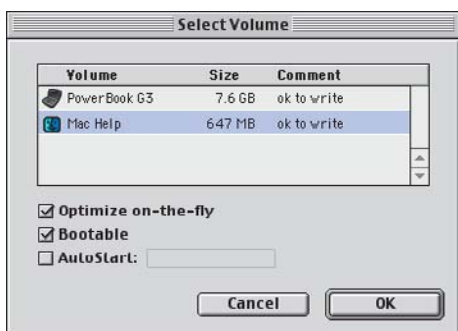
• **Rede** – No caso de mexer com redes, softwares como MacPing, WhatRoute e AGNetTools são uma boa pedida.

• **Utilitários** – Entre esses, podemos destacar StuffIt (para descompactar arquivos), ZipIt (para gerar arquivos .ZIP de PC), Update Agent (para procurar atualizações dos programas instalados no Mac), DAVE (para comunicar-se com PCs), entre outros.

• **Diversos** – O mesmo raciocínio vale, é claro, para outros tipos de programas. Escolha aqueles que você curte ou utiliza mais para montar seu MacHelp: tem gente, por exemplo, que não dispensa um Conflict Catcher, da Cassady & Greene, mas também tem macmaníaco que se vira tranquilo com o Extensions Manager do Mac OS.

A lista de coisas do sistema a colocar no CD inclui as suas extensões específicas (drivers etc.) e arquivos de preferências

Seguindo a tradição macmaníaca, você pode arranjar e embelezar os ícones de seu CD, de forma que fiquem agradáveis de usar

Se você precisa de um médico para seu Mac, pode escolher entre a enfermeira do MacMedic ou o pioneiro Dr. Norton

Um CD "bootável" para salvar seu Mac saindo!

Queimando

Tudo pronto, programas nas pastas, instaladores a postos e System Folder com tudo no lugar? Então chegou a hora de queimar seu MacHelp. Como esse CD deve ser "bootável", não dá para usar o Disc Burner (programa para queimar CDs que vem no Mac OS 9.1 em diante), que infelizmente não tem essa opção. Use o Toast, da Roxio. Escolha a opção Mac Volume, arraste para a janela do Toast o conteúdo que irá para o CD e clique no botão Select. Na caixa de diálogo, escolha a opção Bootable ("bootável"). Pronto! Quando você inicializar o Mac pelo CD, ele funcionará perfeitamente. Se você quiser, na mesma janela do Toast você pode clicar na opção de abrir automaticamente um programa quando o CD montar no desktop. Isso vai dar um ar mais profissional ao seu MacHelp. M

GIL BARBARA
Colaborou **Sérgio Miranda**

Preferências

Normalmente, o mais importante não é o programa em si, mas os dados que você guarda nele. Vale a pena dar uma vasculhada na sua pasta Preferences (Preferências) e jogar no CD as que guardam informações importantes. Nas pastas do Explorer e do Netscape, por exemplo, ficam guardados todos os seus favoritos e bookmarks acumulados ao longo de anos.
Dê também uma olhada na pasta Documents, que fica na raiz (primeiro nível) do seu HD. É lá, por exemplo, que o Outlook Express, Eudora e outros programas de mail guardam suas mensagens e contas.

Finalizando o CD

Não seja preguiçoso na hora de criar o seu MacHelp. Procure organizar os programas em pastas ("Aplicativos", "Utilitários", "Drivers" etc.). Aproveite e coloque ícones interessantes (inclusive no CD). Outra dica bacana é criar atalhos para os programas mais utilizados na raiz do CD; assim, você não terá que ficar navegando por centenas de pastas para achar aquele aplicativo.

Veja se está tudo OK antes de queimar o seu CD

Minilabs revelados

Ponha suas fotos digitais no papel

por Daniel Roncaglia

Ter uma câmera fotográfica digital é muito bom, mas você pode ficar cansado de ver suas fotos apenas na tela do Mac ou impressas em jato de tinta. Você pode até pirar e começar a pensar que bom mesmo seria fotografar em filme e revelar num laboratório, pois só assim sua tia, que não tem computador, poderia ver as fotos que você tirou no batismo de seu primo.

A solução para esse tipo de problema chama-se *minilab digital*. É uma poderosa máquina que amplia em papel fotográfico desde arquivos digitais gerados em computador até os velhos negativos de 35 mm. E o melhor da história é que essas máquinas já desembarcaram no Brasil *(ver Macmania 72)*. A qualidade da impressão pode ser tão boa – quem sabe, até melhor – quanto a da revelação tradicional, e o preço não é muito maior. Uma foto tirada com uma câmera digital de 2 megapixels a 10x15 cm atinge um resultado final quase indistinguível do obtido a partir da película.

Quanto ao preço, o custo/benefício chega a ser melhor em alguns casos. Nos laboratórios que participaram deste teste, uma cópia de 10x15 cm de um arquivo digital custa em média R$ 1,20. Uma cópia feita pelos tradicionais laboratórios "uma hora" de qualquer esquina sai em média R$ 1,00, em revelações de 24 poses.

O minilab é 20% mais caro, mas a vantagem do método digital é que você pode selecionar só as coisas que valem a pena passar para o papel e até manipulá-las no Photoshop antes de enviá-las ao laboratório *(leia o box virando a página)*. Todos vão pensar que você é um ótimo fotógrafo! É o fim do desfile de cortes de cabeças, vultos indistinguíveis, cenas tremidas, olhos vermelhos e fotos cujo tema principal é a parede.

Como funciona

Mas, afinal, como é esse negócio de minilab digital? Na verdade, ele amplia fotos em papel fotográfico, como os convencionais. "O minilab digital usa um papel absolutamente idêntico ao convencional, com opções de brilhante e semi-fosco", explica Marcos Kim, consultor de fotografia digital da Instan Color.

O interessante é que essas máquinas aceitam a imagem sob muitas formas. Você pode entregá-las em Zip, disquete, CD, por email ou até mesmo direto da câmera digital ou do seu cartão de memória. As fotos também podem chegar em negativo, papel, Polaroid, slide ou cromo. A saída também pode ser feita em múltiplos tamanhos de 9x12 até 25x38 cm. Você ainda pode pedir para fazer um calendário, imprimir uma folha-índice com múltiplas fotos ou criar um álbum fotográfico completo.

Quem constrói o minilab?

Até agora, quatro fabricantes já vendem minilabs digitais no Brasil: FujiFilm, Noritsu, Gretag e Kodak. A grande vedete é o Frontier, da Fuji, que existe no Brasil em dois modelos, o 350 e 370. Segundo a Fuji, por estas bandas há 67 dessas máquinas, que custam US$ 170 mil cada. A participação dos outros fabricantes nos laboratórios que oferecem esse tipo de serviço ▶

	Preço da revelação 10x15	Tamanhos disponíveis	Formatos aceitos	Trabalha com Mac?
Instan Color	R$ 1,20	9x12 a 50x80 cm	Qualquer um. Para PSD (Photoshop) é cobrada a conversão	Não, só com arquivos de PC
Espaço Visual	R$ 1,30 em 2 horas; R$ 1,10 em 24 horas	10x15 a 25x38 cm	JPEG, TIFF ou BMP. Para os formatos PSD, CDR, EPS, PDF e AI é cobrada a conversão	Sim. Tem estações Mac e PC trabalhando em rede com o servidor do minilab
Espaço Liberdade	R$ 1,80	2x2 a 25x38 cm	Qualquer formato, exceto CDR; preferência por JPEG ou PSD	Não, particularmente quanto à formatação das mídias e formatos dos arquivos
Automátika	R$ 1,50	3x4 a 25x38 cm	Qualquer formato em que o Photoshop salva	Não; só com arquivos de PC
Photo Tecpress	R$ 1,30	9x13 a 25x38 cm	JPEG, TIFF ou BMP. Para outros formatos, é cobrada a conversão	Não. Arquivos gerados em Mac (exceto JPEG) podem dar problema; arquivos TIFF com a compressão LZW não abrem
Sol Nascente	R$ 1,20 em 48 horas; R$ 2,00 no mesmo dia	9x12 a 25x38 cm	Qualquer formato	Sim. Usa Mac e PC, mas recomenda que se envie arquivos de PC, pois é um PC que controla a máquina

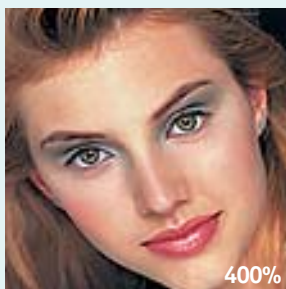
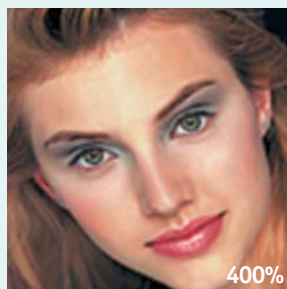
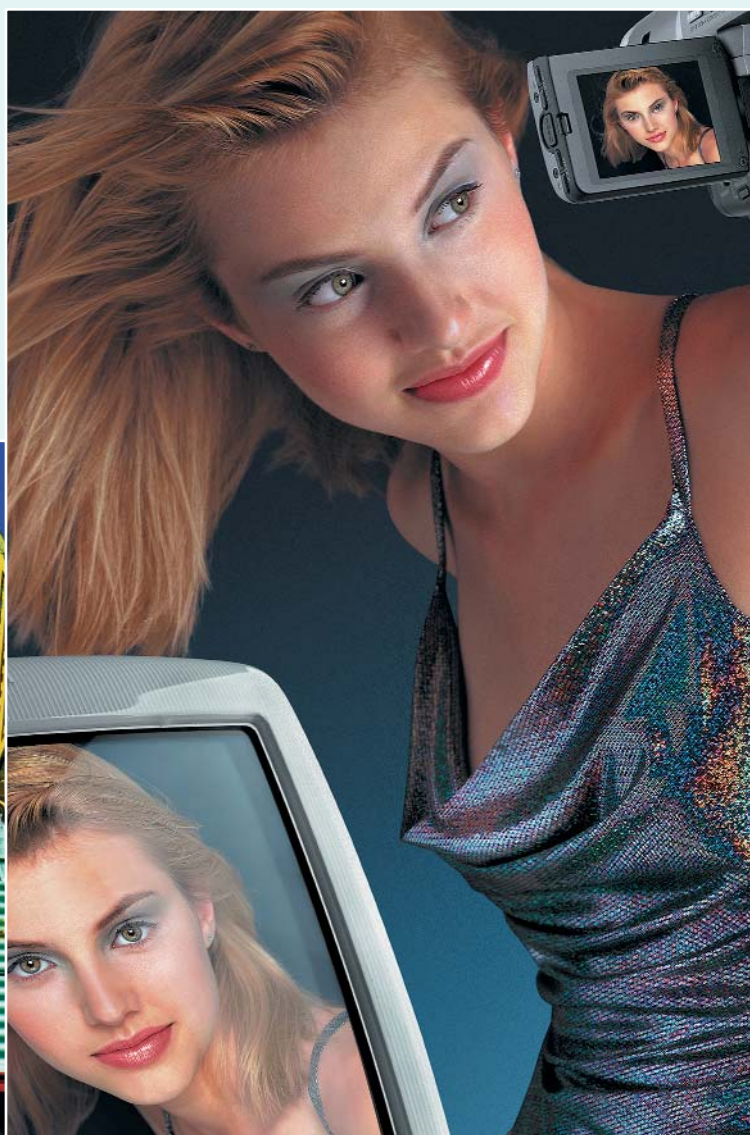



Imagem digital

Saída do minilab

Os pixels da imagem digital desaparecem completamente no papel; por outro lado, é preciso ressaltar o foco no Photoshop a fim de compensar a perda natural de nitidez

Rola perfil ICC (ColorSync) embutido?	Como recebe pela Internet	Endereço	Telefone e email
"Não"	Via email, em JPEG ou em outros formatos, desde que compactados em Zip ou StuffIt	R. Muniz de Souza, 1005 – Aclimação 01534-001 – São Paulo/SP	11-3207-2196/3207-0161 2186@terra.com.br
"Sim, mas o seu perfil de ICC pode não estar exatamente igual ao que o minilab usa, causando alteração de cores"	Via FTP (subir a imagem para seu servidor e passar o endereço); via email, compactado em Zip ou StuffIt	R. Dr. Amâncio de Carvalho, 177 (Viaduto Tutóia) Vila Mariana – 04012-090 – São Paulo/SP	11-5084-6255 info-evisual@evisual.com.br
"Sim, mas o ajuste pode não ser perfeito, pois os monitores usam a calibração padrão do minilab"	Via email, compactado em Zip	Praça da Liberdade, 169 – Liberdade 01503-010 – São Paulo/SP	11-3105-6355 espacoliberdade@uol.com.br
"Não"	Via email (arquivos de até 7 MB)	Shopping Metrópole – Praça Samuel Sabatini, 200, loja 102 Centro – 09750-902 – São Bernardo do Campo/SP	11-4123-0926 automatika.digital@terra.com.br
"Não"	Via email (arquivos de até 5 MB)	R. Apinagés, 1057/1061 – Perdizes 05017-000 – São Paulo/SP	11-3862-3011 phototecpress@uol.com.br
"Não"	Via email; arquivos compactados em StuffIt	R. Voluntários da Pátria, 239, loja A – Botafogo 22270-000 – Rio de Janeiro/RJ	21-2286-8197/2527-2721 solnascentebota@uol.com.br

De olho na proporção das digitais

As medidas de uma das fotos do nosso teste eram ligeiramente diferentes do padrão dos laboratórios. Para a revelação 10x15 cm, a maioria das lojas pede que a imagem enviada seja um pouco maior – 10,2x15,2 cm – a fim de garantir a "sangria", isto é, que não fiquem filetes brancos nas bordas das fotos depois de prontas e refiladas (recortadas para o tamanho final).

A imagem mostrada na página anterior, por ter sido enviada exatamente a 10x15, manteve essa medida. Mas a foto à direita, feita com máquina digital (uma Canon S110), quando transposta para 300 ppi ficou com 10,1x13,5 cm. A proporção do sensor (CCD) da câmera é mais "quadrada" que o padrão 10x15. O resultado dessa discrepância no formato é que, em quase todos os minilabs, as cópias acabaram saindo com faixas brancas nas laterais, dando a impressão de erro no corte. Os minilabs lidaram com o problema de maneiras diferentes:

1 A Automatika ampliou a imagem para 15 cm de largura e eliminou o excedente para cima e para baixo. A refilagem é um processo automático, portanto ninguém iria notar no laboratório se tivesse sido perdida alguma parte importante da imagem e você não teria como reclamar.

2 Espaço Visual, Espaço Liberdade, Instan Color e Sol Nascente mantiveram a dimensão exata da foto e deixararam áreas vazias à esquerda e à direita, que você teria que refilar à mão depois, com estilete e régua.

3 O equipamento da Tecpress diminuiu um pouco a escala da imagem e deixou-a com borda branca uniforme em todas as direções. As fotos normais em 10x15 foram copiadas em papel um pouco maior e, assim, também ficaram com bordas.

A conclusão é clara: coisas inesperadas podem acontecer se você não seguir a recomendação do laboratório. Corte as imagens para o tamanho certo *(ver box ao lado)* antes de enviá-las. Dá para pedir para que eles façam ajustes por você, mas isso pode sair muito mais caro. A diferença em algumas lojas chega a custar R$ 25 por foto, pois o processo requer mão de obra equivalente a 15 minutos de manipulação no Photoshop (o preço da manipulação é de R$ 100 por hora em alguns laboratórios).

Tony de Marco

por aqui é bem menor. A Gretag, por exemplo, vendeu apenas uma máquina; a Kodak, oito – considerando que a máquina da Kodak só amplia para grandes formatos e por isso tem uma demanda menor. Já a Noritsu tem aqui cerca de 10 de suas máquinas, que são as mais parecidas com as Frontier.

Comparativo dos minilabs

A esta altura você já decidiu não voltar nunca mais para a máquina com filme e procurar um lugar para revelar as fotos que estão enchendo o seu HD. Ou então, resolveu comprar agora uma câmera digital, pois só estava esperando um modo de passar as fotos digitais para o papel com qualidade garantida. Enfim, em qualquer caso você deve estar se perguntando onde pode levar as suas fotos digitais. E mais: quais laboratórios oferecem bons resultados.

Avaliamos o serviço de seis lojas. Mandamos quatro imagens para cada laboratório: duas feitas em máquinas fotográficas convencionais e escaneadas em scanners de alta resolução, e duas tiradas com uma Canon S110 com resolução de 2,1 megapixels (1600x1200 pixels). Na verdade, enviamos duas versões da mesma foto digital: com e sem tratamento de imagem no Photoshop para correção prévia de cores *(ver a técnica para isso no box à direita)*.

A qualidade da revelação foi idêntica em todos os laboratórios, o que não é muito surpreendente, já que o equipamento usado foi sempre o mesmo: o Frontier da Fuji. As cores são quase perfeitamente idênticas ao que se vê na tela; a diferença é pequena demais para ser percebida nas amostras impressas neste artigo. O papel usado foi sempre o *glossy* (liso brilhante), o mais usual, com a única exceção da Tecpress, que usou papel texturizado semifosco.

Formato do arquivo

Saber o formato em que deve ser enviado o arquivo é fundamental. Em geral, ele pode ser em BMP, JPEG ou TIFF. Também podem ser enviados outros formatos, como PSD, CDR, EPS e PDF, mas eles terão que ser convertidos no laboratório – e isso é cobrado à parte.

No nosso teste, mandamos por email as imagens em TIFF, o que não é muito recomendável. As quatro juntas tinham o tamanho de 18 MB. O formato TIFF é codificado de forma diferente no Mac e no PC; alguns minilabs, como o da Kodak e da Noritsu, só aceitam TIFF *sem* a compressão LZW, que é embutida no arquivo por *default*.

O ideal, então, é mandar as imagens em JPEG, a começar porque esse é o padrão normalmente utilizado pelas câmeras digitais, tem um grau de compressão bem maior e é multiplataforma. Em JPEG com compressão de alta qualidade (12

Como otimizar as suas fotos para o minilab

Preparativos básicos

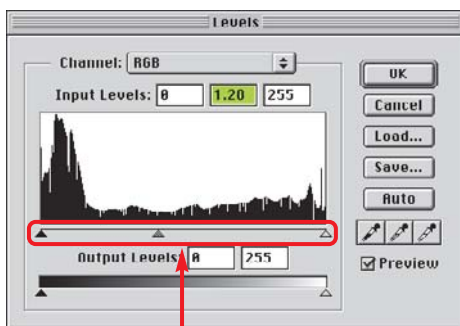
Ingredientes: Mac (claro!) e Adobe Photoshop.

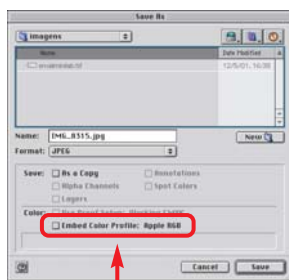
1 A imagem está em RGB, no tamanho e na resolução que o minilab recomenda? Ao ajustar o tamanho, aproveite para dar aquele corte para eliminar o que não interessa na foto. Vá à palete Options, com a ferramenta Crop (tecla C) acionada, e entre com os valores certos nos campos da área de preferências.

Selecione a ferramenta Crop e coloque aqui os dados fornecidos pelo laboratório

Aí é só "cropar" a imagem. *Dica:* arrastando ao redor das caixinhas de controle dos cantos, você pode endireitar a imagem na mesma operação.

2 A maioria das imagens digitais não precisa de acerto do tipo brilho/contraste. As escaneadas, sim. Acione a caixa Levels (⌘L) e mexa nos controles sob o gráfico – ou simplesmente clique no botão Auto. Se der errado, isso deverá parecer evidente. (Sei que isso soa meio vago, mas o bom senso pessoal é quem manda aqui.) Dê Control-clique no botão Cancel (ele vira "Reset") e tente de novo até o resultado ficar bom.

3 A imagem final no papel sempre perde um pouco de foco. Compense com um Filter ▸ Sharpen ▸ Unsharp Mask com *radius* de 0,5 a 1 pixel.

Seta da esquerda: ajuste do preto
Seta do meio: clarear/escurecer
Seta da direita: ajuste do branco

4 Alguns laboratórios não aceitam perfis ColorSync e outros avisam que eles "causam alterações na cor". Na verdade, os perfis servem exatamente para *evitar* isso, mas os laboratórios não gostam deles – possivelmente porque pouca gente sabe como usá-los corretamente. Dessa forma, previna-se: quando estiver na caixa de Save do Photoshop, *não deixe* ligada a opção de salvar perfis dentro das imagens.

Não deixe isso ligado no Save!

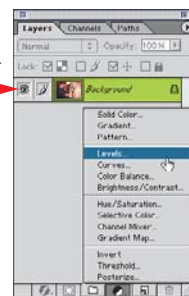
5 Mande *apenas uma* das imagens para o minilab, a título de teste. Quando voltar a foto pronta, compare-a com aquilo que vê na tela.

Ajuste fino

Para mim, a cópia em papel sempre vem um pouco mais *escura* do que o que tenho na tela. No seu monitor, o resultado pode ser outro.
Como fazer para que não haja essa discrepância? Os perfis ColorSync servem para isso, mas já decidimos que não vamos usá-los. Portanto, temos que antecipar-nos a essa alteração na imagem e mandá-la com algum tipo de compensação embutida.
Eis a técnica para isso:

Ativar/desativar layer

Criar layer de ajuste

1 Vá à palete Layers e clique no ícone da bolinha meio preta/meio branca; isso cria um layer de ajuste. No menuzinho, selecione Levels. Surge uma caixa de diálogo, que é exatamente a mesma do Levels aplicado via ⌘L. Desloque a seta do claro/escuro (a do meio sob o gráfico) até a imagem na tela ficar suficientemente parecida com o correspondente no papel. Dê OK. O Levels fica aplicado à imagem na forma de um layer, que pode ser ativado e desativado clicando-se no olho à esquerda do seu ícone.

2 Crie um segundo layer de Levels por cima do outro e puxe a seta do claro/escuro na direção *oposta* à do primeiro layer, na mesma proporção. A intenção é que o segundo layer *cancele* o efeito do primeiro. Desative e reative juntos os dois layers de ajuste para comparar a imagem com e sem alteração; as duas devem ficar iguais. Duplo-clique no layer de ajuste para reajustá-lo.

3 Quando o segundo layer estiver perfeito, clique no botão Save na caixa de diálogo dele e grave-o no HD (extensão .alv).

4 Para cada imagem a ser enviada, dê ⌘L, carregue o ajuste e salve uma cópia dessa imagem. Essa cópia, com a compensação embutida, é a que irá para o minilab.

MARIO AV

na escala de 0 a 12 do Photoshop), nossos 18 MB se transformaram em 10 MB.
O espaço de cor deve ser RGB; não tem discussão. CMYK e Lab são terminantemente proibidos. Se as fotos forem enviadas em CMYK, o laboratório fará a conversão de qualquer jeito.

Resolução

A resolução deve ser de 300 dpi. Caso você mande, por exemplo, uma imagem de 10x15 cm a 600 ppi (o dobro), o minilab a interpretará como tendo 20x30 cm (o dobro)! Ou seja, três quartos da foto vão pra cucuia.
Se você mandar a imagem por email, é preciso que o arquivo anexado seja codificado para Windows (MIME/Base 64). O processo é fácil. No Outlook, por exemplo, na área Attachments, onde está escrito "Encode for any computer" mude para "Encode for Windows". Isso evita que os laboratórios recebam a imagem duplicada: uma versão minúscula – que não abre – e outra grande, a verdadeira.
Aliás, é importante ter em mente que o coração do minilab é *sempre* um PC. Ainda que a maioria aceite arquivos de Mac, é bom salvá-los em formato PC, com extensão de três letras (no caso, .JPG) e tudo. Se você for levar em Zip ou disquete, eles devem ser formatados também para Windows.
Para receber as fotos, há várias possibilidades: retirada no balcão da loja, entrega por motoboy ou Sedex. Aí depende de quanto você quer gastar, já que os serviços de entrega são pagos. Em casos de entrega a domicílio, os laboratórios demoram cerca de dois dias e o serviço é cobrado à parte. Se você for retirar na loja, você tem suas fotos no dia seguinte ou até no mesmo dia.
Em resumo: esses minilabs estão dando um sentido maior ao mundo da fotografia digital, que já pode chegar ao papel com ótima qualidade e custo baixo. Só falta mesmo é os preços das câmeras digitais ficarem um pouco mais populares. Mas isso é uma questão de tempo.

DANIEL RONCAGLIA

Monitor, monitor meu...

"O segundo monitor no iMac pode ser algo além de espelho?"

Pergunta Comprei um monitor Philips 107S (17") e liguei no meu iMac. Porém, ele só funciona como "espelho". Não há nenhum controle ou botão no painel de controle Monitors, como sugere o Help Center do Mac OS 9.1. Como posso fazer para usar o monitor sem que este "espelhe" a imagem do iMac?

Breno B, brenoj@hotmail.com

Resposta Desencana, que o monitor só funciona em espelhamento. Isso que você quer só dá para fazer num Mac do tipo desktop ou torre com duas placas de vídeo, ou então no G4 Dual 800, que aceita ligar um monitor ADC e um VGA simultaneamente.

Firmware que nem geléia

"Não consigo instalar o 9.1 junto com o Mac OS X"

Pergunta Comprei o Mac OS X e com ele veio o sistema 9.1. Só que não consigo instalá-lo no meu G3. Aparece a seguinte mensagem: *"Your Mac firmware is out of date"*. Consegui instalar o OS X normalmente, mas o 9.1 não. O que eu faço para conseguir instalar o 9.1?

Nando (Japão), nandoiss@beach.ocn.ne.jp

Resposta Faça exatamente o que a plaquinha de aviso mandou: um update de firmware. O firmware é um pedaço das instruções básicas de hardware da máquina e é atualizado de tempos em tempos. Você pode encontrar o último update no site VersionTracker.com.

Horas que não batem

"O Date & Time pede para ser ajustado toda vez que ligo o meu iMac"

Pergunta Estou com um probleminha que anda me irritando muito! Há um mês, comprei um iMac Flower Power. O problema é que, toda vez que eu ligo meu Mac, vem aquela mensagenzinha irritante de que eu tenho que ajustar o painel Date & Time. Acho que já fiz isso pelo menos mil vezes, e o pau não parou. Andei lendo no Help do sistema que isso pode ser problema da bateria do relógio, mas o computador não é novo demais para esse problema?

Sabrina "Miss iMac", sabrina@compuland.com.br

Resposta Para morrer, basta estar vivo. Isso vale para seres humanos, discos rígidos e baterias. Já houve casos de leitores que tiraram o Mac da caixa com a bateria descarregada. É difícil, mas acontece. Assim sendo, é só trocar a menina.

Mixagem sem mixaria

"Quero gravar minha voz para um CD demo"

Pergunta Sou cantor amador e tenho um CD com várias músicas instrumentais. Gostaria de gravar minha voz para mixar e fazer um CD demo. Possuo um iMac 333 MHz com CD-RW. Preciso de algum periférico extra ou posso simplesmente usar a entrada de microfone do meu computador? Quais os programas que devo usar para gravar e mixar?

Francisco Paz, chuca@novanet.com.br

Resposta Poder, você até pode usar a entrada de som de seu Mac (afinal, você é livre para fazer o que quiser). Mas a questão é: que microfone será usado? Qualquer microfone decente usa cabos com plugues "banana" (P1/TRS) ou "canon" (XLR), enquanto a entrada de som do Mac é P2. Isso significa que você precisará de um adaptador ou, melhor ainda, de um mixer. Mas o ideal mesmo é ter um produto específico de captação de áudio. Em relação aos programas, o recomendado para seu caso parece ser o Pro Tools, da Digidesign, que tem uma versão gratuita que rola na placa de áudio do Mac. Outros bons programas são o Logic Audio e o Cubase, indicados principalmente se você for trabalhar com MIDI.

HD estrangeiro

"Por que a formatação do meu novo HD não deu certo?"

Pergunta Tenho um iMac 350 MHz que veio originalmente com 6 GB de HD e 64 MB de RAM. Instalei, na raça, um HD NEC de 40 GB e dois pentes de 256 MB de RAM. Formatei o HD com o Drive Setup, clicando no comando Initialize. Formatei em três partições. Depois instalei o Mac OS 9.1 numa partição, colocando primeiro todos os programas. Mas, quando comecei a trabalhar, os programas davam pau, fechavam sem aviso. Achei que a formatação estava errada, pois como o HD era originalmente de PC, ela teria que ser feita com a opção *"zero all data"*. Fiz isso, mas no final da formatação (que durou algumas horas) apareceu uma janela com os dizeres *"initialization failed"*. O disco não formatou? Posso reinstalar tudo de novo sem medo, ou tem algum macete para fazer tudo de novo sem erro?

Fábio, fabio@atispropaganda.com.br

Resposta É triste, mas parece que você comprou um HD com defeito. O melhor a fazer é trocá-lo por outro. Se isso não for possível, o jeito é usar um formatador, como o HDT da FWB, capaz de reformatar o disco isolando os blocos com defeito.

A verdade está na Web

Quem duvida que os produtos Apple têm algo de arte? E não há lugar mais adequado para uma obra de arte do que um museu. Só que neste caso são museus virtuais, onde é possível encontrar uma galeria de Macs clássicos ou as primeiras histórias da pequena empresa de garagem de Wozniak & Jobs que mudou a história da informática. Felizmente, o que não falta na rede são macmaníacos abnegados que juntam tudo quanto é informação sobre a Apple. Ainda bem, porque os próprios sites da Apple, tanto o brasileiro quanto o americano, não têm sequer uma página sobre sua rica história (há apenas a página oficial com dados de todos os hardwares). Infelizmente, não encontramos nenhuma página em português sobre o assunto. Quem sabe isso não estimula você a fazer a sua?

Applefritter

www.applefritter.com

Este é o brechó macmaníaco. Como uma loja de sortidos, vende de tudo. Tem computadores e equipamentos Apple (principalmente os mais antigos), os clones, downloads de softwares, acessórios e o mais legal: *souvenirs* com o logo da maçã (camisetas, canetas, canecas, adesivos etc.). Macintosh, mesmo, não tem vez na página. Mas dá para comprar um MacQuarium – caso você não tenha coordenação ou paciência para fazer um como explicado na nossa matéria da edição passada.

ADC - Hardware Developer Documentation

http://developer.apple.com/techpubs/hardware/hardware2.html

Qual é a velocidade do barramento do Power Mac 9600? Quanta memória de vídeo tinha o G3 bege original? Qual a diferença entre o PowerBook 5300, o 5300cs e o 5300ce? Se você vive atormentado por esse tipo de questão filosófica, você precisa "bookmarkear" esta página. É o melhor lugar para se encontrar informações detalhadésimas sobre qualquer hardware da Apple, incluindo diagramas da placa lógica e tudo o mais. As informações podem ser vistas em páginas HTML ou baixadas em PDF.

Making the Macintosh

http://library.stanford.edu/mac

Mantido pela Universidade de Stanford, este museu virtual não se limita apenas a listar os computadores lançados pela Apple. Seu acervo é formado por documentos históricos relacionados com a criação do Mac. Tem desde o primeiro *press-release* do Mac até o passo-a-passo do desenvolvimento do primeiro mouse da Apple. O filé está no material sobre as primeiras campanhas de marketing. É engraçado ver equipamentos pré-históricos sendo chamados de revolucionários e ultramodernos. Sobre o projeto Macintosh, o site faz uma defesa pública e franca do renegado Jef Raskin, que nunca perdoou Steve Jobs por ter usurpado o seu lugar no desenvolvimento do Mac, logo no início.

Jef Raskin

www.jefraskin.com

"Currículo um tanto longo" de Jef Raskin, como ele mesmo define o texto inicial da página. Jef foi o empregado número 31 da Apple e criador original do Macintosh. Interessante é ver o artigo "Holes in the Histories" (Buracos nas Histórias), que além de dar a versão de Jef sobre o mundo do Vale do Silício, tem ainda o terceiro documento sobre o projeto Macintosh, escrito em 1979. O visual do site não é dos melhores, mas é uma boa página para rechear de argumentos os macmaníacos que não gostam da versão oficial da história.

Macintosh Evolution

www.macevolution.com

O site é bastante técnico. Preocupa-se principalmente com as finanças da Apple e em descrever a potência e as características dos processadores do Mac. E mais: a razão entre os dois, ou entre dinheiro e tecnologia.
A página está bem desatualizada; as últimas informações são do ano passado. Mas como museu de informação, tem lá o seu valor.

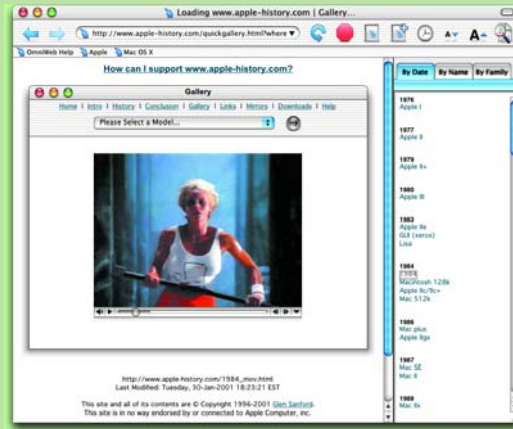
Macintosh Museum

www.macintoshos.com/macintosh.museum

É um site sem firulas. Na entrada há uma tabela com as principais famílias dos Macs. Cada link cai em outra página com outra tabela, agora para cada modelo dessa família. As informações são bem detalhadas, com todas as especificações do sistema e do hardware, preço, ano de fabricação etc. O Apple-History.com pegou a maior parte das suas informações técnicas aqui.

Apple-History.com

www.apple-history.com

Com visual Aqua (que até o começo do ano era Platinum), esta página tem a maior quantidade de informações dentre todos os sites sobre a história da Apple. Para começar, conta como a empresa de garagem virou uma multinacional bilionária. O site traz também a relação, com fotos e dados técnicos, de todos os Macs fabricados até hoje. Quer saber quantos megas tinha o HD original do Quadra 650? É só olhar no Apple-History.com. A lista de links para outros sites de Mac é considerável, e a página ainda traz uma pequena bibliografia sobre o assunto. Também dá para baixar o antológico comercial de lançamento do Macintosh: "1984". Possui oito sites-espelho, com a mesma informação traduzida para o italiano, alemão, japonês, francês, sueco e espanhol. Já houve um início de tradução para o Brasil (www.apple-history.com.br), mas aparentemente o projeto não foi para a frente.

Low End Mac

www.lowendmac.net/history

Esta página faz parte do portal de notícias, listas de discussão e dicas Low End Mac. A história é dividida entre a do Mac e a da Apple em geral. Na entrada existem duas tabelas com links para cada ano desde a criação da Apple. É só clicar para saber o que aconteceu em cada ano. Um ponto a favor é a atualidade; produtos recém-lançados estão no histórico. Também há uma especulação sobre o futuro dos Macs – tudo feito com base na Lei de Moore, aquela que garante que o processamento dos computadores dobra e o preço dos chips cai pela metade a cada 18 meses. Os textos são curtos, mas bem informativos. Nada de prolixidade.

The Unofficial Apple Museum

http://fp3.antelecom.net/gcifu/applemuseum

Este se autoproclama, em letras garrafais, o Museu Online da Apple Não-Oficial (todos o são) e Não Autorizado (também todos o são). Criado em 1996 pelo engenheiro Greg Cifu (respeito!), o período de tempo sobre o qual trata vai de 1976, quando foi lançando o Apple I, até 1993, ano em que pararam de fabricar o Apple IIe. Os modelos que merecem lugar neste museu são poucos: os Apples (I, II e III), os Lisas e alguns Macs (SE, Plus etc.). O mais interessante é o fato de o criador da página ter em casa os modelos sobre os quais fala. Ou seja, o que é dito o é com conhecimento de causa. Para os saudosos dos bons tempos do Apple II.

Woz.org

www.woz.org

Steve Wozniak, além de ser o *geek* mais simpático do mundo, foi o genial inventor dos Apples I e II. Uma lenda viva! Seu site pessoal não é sobre a história da Apple, mas ele responde a muitas perguntas dos visitantes sobre o assunto, sempre com um fantástico senso de humor. A seção de links dele é simplesmente a melhor dentre todos os sites relacionados ao Mac.

History of the GUI

www.cs.stir.ac.uk/~sjr

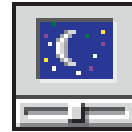
"Que Aqua, que nada! Bom mesmo era o System 6." Deve ser algo assim o que pensa o pessoal deste site, que se concentra em contar a origem da interface gráfica e não fala sobre o seu desenvolvimento depois de 1984. É um ótimo lugar para encontrar telas raras do Apple II e do Lisa, o precursor direto do Mac *(ao lado)*. Esses modelos são justamente a especialidade da página. Para quem quer conhecer a pré-história do Macintosh, este é o portal de entrada. Tem ainda vários links para sites sobre a "Guerra das Plataformas" entre Apple e Microsoft.

Poupando tempo

Toda vez que seu Mac trava e é preciso reiniciar, é acionado o Disk First Aid, programa que faz a verificação de problemas no disco. Ao terminar a varredura, o software fica esperando que seja clicado o botão Done para que o *startup* continue. Se você está longe do Mac, ele fica dois minutos parado até perceber que deve continuar iniciando. Se você acha isso chato, existem dois *patches* (remendos) que permitem resolver essa demora.
O patch **Disk First Aid Doubler** elimina essa demora nos sistemas 8.5 até o 9.2.1. Já o **System 9.2.1 No Wait Patch 1.0** funciona apenas, como o próprio nome diz, no mais recente update do sistema clássico. E para o Mac OS X? Não é preciso nenhum remendo, o Disk First Aid já funciona dessa maneira "mais apressada". Mexer no sistema pode ser perigoso e causar vários tipos de problemas, mas os dois *patches* do Disk First Aid são praticamente inofensivos. Não é uma operação complexa, apenas uma alteração num valor de espera de 120 segundos para zero segundo.
Disk First Aid Doubler: web.periodic-kingdom.org/People/Miro/Software
System 9.2.1 No Wait Patch 1.0: www.frozenheads.net

Trocando o HD do iMac

Antes de substituir o disco rígido de seu iMac com processador de 233 ou 333 MHz, é importante saber que, se o HD exceder 8 GB, será necessário particioná-lo de modo que a primeira partição tenha 8 GB ou menos. Em seguida, instale o Mac OS na primeira partição. Se isso não for feito, o iMac não vai iniciar e vai ficar parado em uma tela cinza.

Seu mouse é devagar?

Se você tem um iMac *slot-loaded* ou um Power Mac G4 (AGP e Gigabit Ethernet) e nota que a performance dele cai quando o cursor do mouse não está se movendo, a Apple sugere que você desligue a opção "Allow processor cycling" no painel de controle Energy Saver.

De olho no clássico

Como saber se o ambiente Classic no Mac OS X está aberto e comendo sua memória, sem recorrer ao System Preferences? O jeito mais fácil é colocar um atalho no Dock. Na pasta /System/Library/CoreServices fica o aplicativo Classic Startup. Arraste-o para o Dock e o atalho será criado. Assim, basta clicá-lo para abrir o Classic. Se este já estiver rodando, um triângulo preto aparece abaixo do ícone.

iTunes no Mac OS 8.6

Há alguns dias, ao formatar meu HD e reinstalar o Mac OS 8.6, comecei a procurar um bom player para ouvir minhas MP3. A princípio pensei em usar o iTunes, mas me lembrei: "Puxa, ele só roda no Mac OS 9!". Já estava quase comprando uma cópia do Audion quando me deparei com a criação da equipe do site Worm in the Apple: o **iTunes Mac OS 8 Patch**.
Com este *patch*, gratuito, é possível instalar o iTunes em qualquer máquina com o Mac OS 8.6.
A instalação é simples: Basta executar o *patch* uma vez para alterar o instalador do iTunes, instalá-lo, reiniciar seu Mac e executar o *patch* novamente, desta vez para modificar o iTunes em si e sua extensão de sistema. Reinicie o Mac uma última vez e use o ícone "iTunes 1.1 for Mac OS 8", na pasta do iTunes, para executar o programa. Em caso de dúvidas, basta consultar as intruções inclusas com o *patch*, que estão no familiar formato HTML utilizado pelo Help.
Ouvir MP3, converter faixas de CD, visuais, playlists, sintonia de estações de rádio na Internet, tudo funciona. Outros usuários reportaram que os recursos de gravação de CDs e comunicação com MP3 players também funcionam. O único porém é a ajuda, que não funciona se chamada de dentro do iTunes, mas pode ser acessada através do Help.
Infelizmente, esse *patch* não funciona com o iTunes 2.0, mas na página do seu criador tem um link para baixar o iTunes 1.1.
iTunes: www.apple.com/itunes
iTunes Mac OS 8 patch: www.wormintheapple.gr/downloads/index.html#iTunes8Patch

Remendo salvador bota o iTunes em Mac velho

Rafael Rigues
rigues@bigfoot.com

Mande sua dica para a seção **Simpatips**. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da Macmania.

Wacom Cintiq 15X

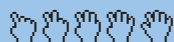
A volta do prazer de rabiscar

Você está tão acostumado a apontar para as coisas na tela indiretamente, usando o mouse, que até já se esqueceu de como ele na verdade é um trambolho. Use o Cintiq por alguns dias – não, alguns *minutos* – e você vai passar a ver o rato com outros olhos. De símbolo da computação elegante introduzida no mundo pelo Macintosh, ele passa a ser uma mera gambiarra deslocada, um resíduo desconfortável do século 20, um apêndice patético em seu deselegante anacronismo.

Por que todo esse desprezo? Simples. Porque *todo computador pessoal* deveria funcionar como o Cintiq. A tela é um tablet. Você desliza a caneta sobre ela e pronto. Nada mais simples. Nada de obrigar o seu cérebro a ficar o tempo todo calculando inconscientemente a relação entre o gesto da mão e o resultado na tela. Nada de procurar a setinha perdida. Nada de incômodo ao ir de um extremo a outro da tela. É como usar uma caneta e uma folha de papel – com a diferença de que a "folha de papel" tem vida e movimento próprios, e a caneta pode ter infinitas "pontas" diferentes.

Rabiscar é preciso

A característica mais peculiar do Cintiq (fora ele causar espanto, admiração e inveja explícitos em *todas* as suas visitas) é o resgate no computador do prazer do gesto natural de rabiscar. E não é preciso ser um artista para apreciar isso! Pode haver aí um pouco de "efeito placebo", mas acho – e quem me viu trabalhando no Cintiq também achou – que a interação direta e instantânea com a tela aumenta a produtividade em comparação com o mouse, até nas tarefas triviais que não envolvem desenhar. Um programa como o Photoshop ou o Painter vira um fabuloso caderno de esboços com infinitas páginas. Com o tablet convencional, essa mágica também acontece – só que pela metade. Ainda é necessário coordenar o movimento da mão com o cursor na tela, como acontece com o mouse. O Cintiq realiza todo o potencial do tablet, eliminando essa abstração do movimento.

WACOM CINTIQ 15X

Wacom: www.wacom.com
Access: 11-3815-9987
Preço: R$ 11 mil

Pró: É o mais sensacional dispositivo de cursor já criado para o Mac, e ponto final
Contra: Preço ridiculamente alto

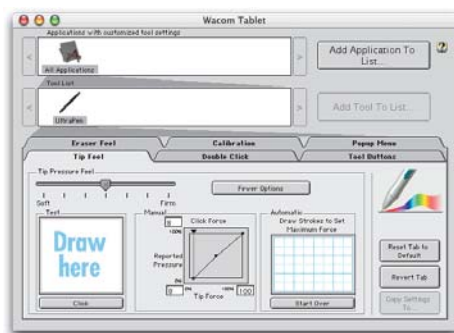
Detalhes técnicos

As únicas coisas que poderiam ser um problema na interface humano/máquina não comprometem no Cintiq 15X. A paralaxe (diferença entre a posição percebida do cursor e a da ponta da caneta) é eliminada de cara, por meio de um ajuste interativo igual ao do *stylus* da Palm. A caneta tem 512 níveis de pressão, o que é suficientemente sensível para sempre interpretar corretamente se você está querendo "clicar" com ela ou não. Com as canetas mais antigas, de 256 níveis de pressão, o tablet frequentemente acusava (ou deixava de acusar) o clique na hora errada. De resto, a caneta é igual a quase todas as outras fabricadas pela Wacom nos últimos anos, com um botão duplo na lateral e uma "borracha" atrás – todos programáveis para funções específicas, de acordo com o software em uso.

É difícil deixar a superfície suja com a mão, o que não pode ser dito dos monitores convencionais. O pé ajustável permite qualquer incli-

Menu de ajuste na tela; o brilho máximo é tão forte que o *default* é 50%

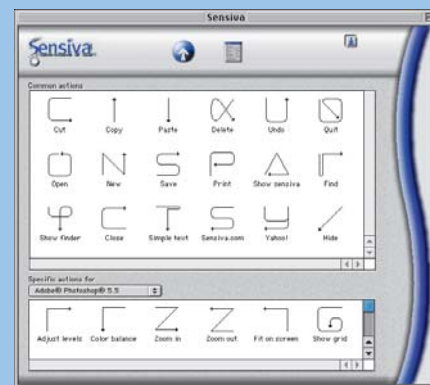
nação desde quase vertical até quase horizontal e pode ser removido para uso no seu colo, se você não se incomodar com os cabos. Por falar neles, são três (alimentação, USB e vídeo) e entram pela traseira, virados para o lado esquerdo. O tablet aceita vídeo convencional tipo SVGA e também o novo padrão DVI, usado pelos G4 atuais.
O suporte da caneta tem a posição totalmente ajustável. Acostume-se a usá-lo sempre, sob pena de esquecer a caneta por aí a cada cinco minutos (também acontece muito de você tentar usar a caneta do Wacom em monitores comuns, por força do hábito...).
A resolução é de 1024x768 pixels, o que não

O pé traseiro é totalmente ajustável; você pode trabalhar com ele quase deitado, exatamente como se fosse uma prancheta de desenho (OK, sem precisar da régua). Dá para instalar o aparelho em qualquer Mac com saída de vídeo (comum ou digital) e uma porta USB livre

O painel de controle é exatamente igual no Mac OS 9 e no X, no qual funciona como um aplicativo comum. Abaixo, a tela de ajuste da paralaxe

parece muito para uma tela com diagonal de 15" (equivalente a um monitor comum de 17"). Mas, surpreendentemente, não parece apertada. A tela é do tipo LCD de matriz ativa, com qualidade de imagem e cor fenomenais. Se fosse só um monitor, já estaria ótimo. Por outro lado, ele tem dois defeitos. O primeiro é uma estranha permanência de imagem que o deixa marcado com a barra de menu quando recém-desligado. A pós-imagem não chega a durar de um dia para outro, mas assustou um pouco. O segundo problema é que o preto não é totalmente escuro, o que exige que se adquira um certo hábito com a tela para não estranhar. Em compensação, o brilho máximo é quase cegante de tão forte, permitindo o uso em lugares muito iluminados. E, como todo produto recente que se preze, o Cintiq *esquenta* com o uso. Deve ser uma maravilha no inverno!
O tablet vem só com o driver para Mac OS 8.5 ou posterior. Mas também existe um driver (ainda em beta, mas sem bugs aparentes) para o Mac OS X 10.1. Baixe-o do site da Wacom.
É uma lástima que ele custe tanto (pelo preço de um Cintiq dá para comprar *vinte* Graphires!). É meio que uma contradição irônica que a melhor tela capaz de imitar caneta e papel seja também uma das mais caras.

MARIO AV www.marioav.com
Desenha diferente.

Que falta melhorar?

Para uma combinação tela/tablet ser ergonomicamente perfeita, ela precisaria eliminar completamente a necessidade de mouse e teclado, como já o faz com o monitor. Um tablet comum, como o Graphire ou o Intuos, pode substituir totalmente o mouse, mas requer um pouco de treino. O Cintiq não requer treino nenhum, o que já é um grande ponto a favor. Mouse eliminado. O teclado é mais difícil. Todos nós torcemos o nariz para ele, mas é um fato que ele é mais eficiente para escrever e dar comandos do que a escrita cursiva. Mesmo que você não se importe com a eficiência ao escrever e se contente em usar algum tipo de reconhecimento de escrita, ainda vai precisar ter um teclado escondido embaixo da mesa para dar os ⌘ Option Shift F4 que eventualmente apareçam por aí. Uma solução meia-boca que já ajudaria seria equipar o Cintiq com campos clicáveis de atalhos para teclas de funções – uma característica presente em tablets mais modestos da Wacom. Outra solução para o dilema é o software **Sensiva** (baixe uma demo gratuita em www.sensiva.com). Ele não faz reconhecimento de escrita, mas permite programar gestos e movimentos personalizados do cursor que funcionam como macros, substituindo os atalhos de teclado. Não é perfeito e (ainda) não funciona no Mac OS X, mas é extremamente interessante.

No momento, não há nenhum programa de reconhecimento de escrita para Mac, fora alguns específicos para escrever em chinês. Falava-se no passado em uma versão Mac do Graffiti (o sistema de escrita do Palm), mas nunca a vi. Todavia, o Graffiti não seria ideal, por fazer um reconhecimento de escrita limitado: ele obriga a escrever as letras seguindo um desenho pré-definido e em um campo especial. Não se pode escrever diretamente no local desejado e com sua própria letra de mão, como era no Newton. Corre um permanente rumor de que a Apple implantará o reconhecimento de escrita “estilo Newton” no Mac OS X, a fim de construir um *pen computer* que seria a resposta final a todos nossos desejos. Mas rumor é rumor...

Digital Video Bridge

Passe seus vídeos para o Mac enquanto é tempo

Que mané, Windows XP! Ninguém tem coragem de contestar que o Mac é a máquina ideal para quem quer criar vídeos caseiros. Afinal, ele já vem com portas FireWire e o iMovie 2, software da Apple que só não é o melhor porque a empresa já tem o Final Cut Pro 2, para usuários profissionais. Precisamos assumir, no entanto, que falta uma coisa para considerar o pacote completo: um conversor de vídeo análogo/digital para que possamos passar velhas fitas de VHS ou 8mm diretamente para o Mac. Afinal, o DVD aos poucos está substituindo o velho videocassete, que – mais dia, menos dia – fatalmente será aposentado, substituído pelo gravador de DVD.

Se você é um feliz proprietário de uma câmera miniDV, é provável que tenha tudo o que necessita para passar vídeo análogo para o Mac. Caso contrário, o jeito é ter um conversor como o Digital Video Bridge, da Snazzi. Na verdade, o produto é nada mais que um pacote que inclui o Dazzle Hollywood DV-Bridge, vários programas e uma placa FireWire para usuários de PC ou Macs mais antigos.

O Dazzle é uma pequena caixa que usa a tecnologia FireWire (ou i.Link, como rebatizou a Sony) e oferece entradas e saídas de vídeo composite, S-Video e de áudio estéreo. Com ele, você pode converter para o formato DV sinais de vídeo gerados por câmeras, videocassetes e TVs, sem muito esforço. Não é necessário instalar nada. Basta conectar o cabo FireWire que acompanha o produto, abrir o iMovie e o programa já reconhece o conversor.

É só plugar a placa FireWire e já tá na mão

O Dazzle permite selecionar o modo de conversão: analógico para digital (A to D), digital para analógico (D to A) ou digital para digital (Pass Through). Não há segredos durante o processo. Conecte a saída da câmera ou da TV ao Dazzle, selecione o modo A to D e comece a gravar com o iMovie.

O conversor apresenta na área frontal todas as entradas de sinais e, na traseira, as saídas. Isso evita confusões na hora de ligar os cabos. Porém, na minha opinião, muitíssimo pessoal, isso acaba gerando uma certa bagunça com cabos aparecendo de todos os lados. Enfim, é uma questão de gosto, assim como usar ou não o suporte que permite colocar o produto em pé.

A qualidade da conversão é boa, mas em nossos testes as imagens ficaram um pouco escuras em comparação com o DVMC-DA2, da Sony, que tem a mesma função. Isso não chega a ser um grande problema, já que essa diferença pode ser compensada com os ajustes de brilho e contraste do iMovie, o que implica, no entanto, perder algum tempo processando as imagens.

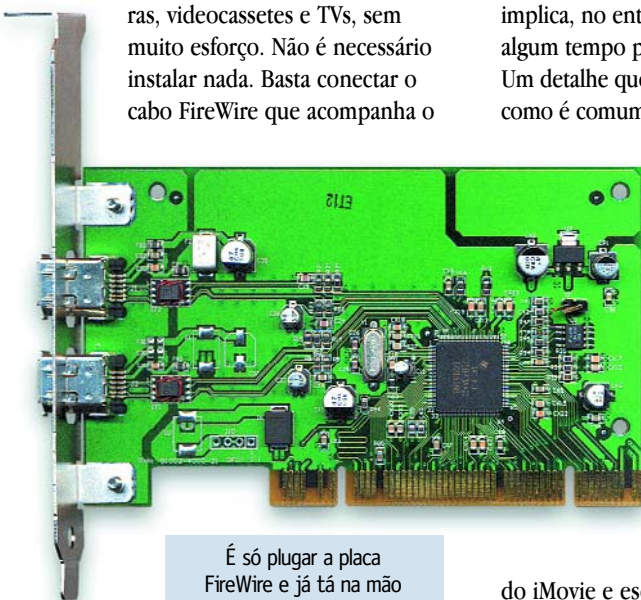
Um detalhe que é bom ser lembrado é que, como é comum nos produtos importados do gênero, só há suporte aos padrões NTSC e PAL, e não ao PAL-M, que é o utilizado por videocassetes e TVs nacionais (as câmeras de vídeo normalmente são NTSC). Assim, você terá que adquirir um conversor PAL-M/NTSC (cerca de R$ 150) para que o vídeo fique em cores.

Na TV

Utilizando a opção "Video Play Through to Camera" do iMovie e escolhendo o modo D to A, é possível utilizar o Dazzle para a aparência do seu filme na TV, o que é importante para saber se tudo ficará bem na telinha.

No final das contas, a conversão digital para analógico impressionou melhor do que o caminho contrário, embora o vídeo tenha, às vezes, apresentado imperfeições na imagem e no som na hora de exportar do Mac para uma fonte análoga. Nesses casos, é preciso trocar entre os modos do dispositivo para fazer o problema sumir.

A placa FireWire que acompanha o Digital Video Bridge não é de muita valia para Macs que já têm portas FireWire. Porém, ela é boa pedida para os G3 beges, que também podem ser usados para capturar e editar vídeo. Plugue a placa no Mac e ela já será reconhecida, sem necessidade de qualquer driver.

É uma pena que a Absolut echnologies, que comercializa o produto da Snazzi no Brasil, não ofereça as outras versões do Digital Video Bridge (Gold e Standard), que vêm sem a placa FireWire. Isso certamente traria opções mais baratas para quem só está interessado no conversor, que é o grande atrativo do pacote, uma vez que os softwares que o acompanham são todos para Windows. Além disso, pagar US$ 780 pelo produto é mais negócio se você estiver interessado também na placa. Caso contrário, existem outros concorrentes na praça com preços semelhantes e qualidade superior, como o DVMC-DA2, da Sony.

DIGITAL VIDEO BRIDGE

Absolut Technologies: www.abs-tech.com 71-379-4113

Preço: US$ 780

Pró: Fácil de usar; pode ser usado sem o computador

Contra: Conversão um pouco escura; não tem opção sem placa de FireWire no Brasil

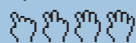
Que! M3

Que tal 80 GB em qualquer lugar?

O Que! M3, da QPS, é um daqueles produtos que fazem seus olhos brilharem assim que o vê. Afinal, como não se emocionar com um disco FireWire de 80 GB, pronto para encarar qualquer missão?
Em termos de empacotamento de produtos a QPS continua imbatível, sempre acondicionados numa simpática mala feita para transportá-los de um lado para outro. É assim com o M3, que já vem acompanhado do cabo FireWire e da fonte de força, que é necessária devido ao porte do HD. Também é incluído um CD com o software de becape Retrospect Express e o Anubis, da Charismac, para formatar o disco — tarefa que, cá entre nós, exigiu uma certa ginástica, porque o programa demorou para admitir que era possível formatar o HD (que veio formatado para PC). Passada essa etapa, basta plugá-lo em qualquer Mac FireWire e pronto. No Mac OS 9, porém, o M3 pode demorar um tanto para montar no desktop quando é conectado com o computador em funcionamento (teve casos raros em que nem montou). Já no Mac OS X, tudo rola rapidamente.
O design do M3 também segue o padrão da QPS: plástico cinza translúcido com bordas arredondadas. Ele também não é muito pequeno (14 x 20 x 3,8 cm), mas isso não chega a ser um inconveniente — afinal, são 80 GB!. O drive conta com duas portas FireWire e o conveniente botão de liga/desliga, além das luzes verde, que acende quando o equipamento está ligado, e vermelha, que indica atividade de disco.

Seu Mac em todo lugar

Além da ótima capacidade de armazenamento — cabe seu computador inteiro lá dentro! —, é possível instalar uma pasta de sistema no M3 e iniciar o Mac a partir dele. Isso quer dizer que você pode chegar em qualquer Mac com 80 GB em baixo do braço e trabalhar como se fosse o seu próprio computador.
Em termos de desempenho não há qualquer diferença empírica em relação a um disco interno, inclusive porque a velocidade do M3 é de 7200 RPM, a mesma do HD incluído no G4 topo de linha.
Analisando com mais precisão — ou seja, copiando grande volume de arquivos e cronometrando o tempo — chegamos à conclusão que o drive da QPS trabalha um pouco mais lentamente do que o disco interno de mesma velocidade. Porém, no dia-a-dia, isso não faz a menor diferença. Testes com programas de vídeo e de áudio profissionais, como o Final Cut Pro e o Logic Audio, mostraram que o M3 é pau para toda obra e que não deve nada pra ninguém. Como não existe nenhuma ventoinha de refrigeração, pouco ruído pode ser ouvido do drive. Em compensação, ele chega a esquentar consideravelmente, o que, segundo o fabricante, não afeta a longevidade do produto.
Em resumo, se você precisa de um disco externo com bastante espaço de armazenamento, o Que! M3 é escolha certeira. Se você não dá a mínima para HDs externo, compre um interno que sai bem mais barato. **M**

QUE! M3

Gravador.com: www.gravador.com.br
Preço: R$ 1.790

Pró: Muita capacidade de armazenamento; rápido
Contra: Comprar um HD interno de 80 GB é bem mais barato

B4 Tonewheel Set

O órgão perfeito que não existe

Qual é a diferença entre um órgão Hammond B3 e o software B4? Resposta: 180 quilos.

Essa brincadeira feita pela criadora do melhor emulador de Hammond do planeta é bem próxima da verdade. Realmente, o som do B4 já era fantástico e difícil era pensar em como melhorá-lo. Pois bem: a Native Instruments, que tem como especialidade dar nó em pingo d'água, atingiu essa proeza.

O update Tonewheel Set "Vintage Collection" incluiu outros órgãos históricos, que tornam o produto ainda mais "babante". Com isso você poderá curtir o som do Vox Continental, clássico órgão britânico usado por bandas como The Doors, The Animals and The Monkees; o Farfisa Compact, outro clássico, usado pelo Pink Floyd e Jean-Michel Jarre; ou ainda o Harmonium indiano, que também entrou na dança do B4, com alguns recursos a mais. Também foram incluídas 24 novas configurações de órgãos já prontas para demostrar o potencial do Vox, Farfisa e Harmonium.

Na aparência nada mudou, mas agora você pode usar os timbres de outros tipos de órgão, como Farfisa, Harmonium e Vox Continental

Som velho

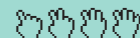
No entanto, o Tonewheel Set não se limita a adicionar novos tipos de instrumentos. O filtro capacitor do Hammond se deteriora com o tempo, o que acaba influindo no som. Pensando nisso, a Native Instruments descobriu um jeito de envelhecer ou até mesmo rejuvenescer o som do órgão. Assim, é possível tocar um B3 completamente sem conserto, um bem detonado ou até mesmo um novinho em folha. Ao todo, são seis "idades" diferentes. Infelizmente, essas opções de envelhecimento não apareceram no plug-in VST dentro do Logic Audio (já os novos tipos de órgãos funcionaram perfeitamente). Uma pena.

Esperamos um update para corrigir esse problema. Outra novidade é a possibilidade de alterar a afinação geral do B4, coisa que era impossível fazer com o Hammond original. Assim, você pode ajustar o diapasão para 436 Hz, 444 Hz, 448 Hz e 452 Hz, além da afinação padrão em 440 Hz. Para instalar o Tonewheel Set é necessário ter instalados em seu Mac a versão completa do B4 e o update 1.1 (este pode ser baixado gratuitamente no site da empresa). Além do VST 2.0, o programa suporta os padrões ASIO, SoundManager (da Apple), DirectConnect (Pro Tools) e MAS (Digital Performer).

Quem já usa o B4 com certeza não vai deixar de lado esse update, essencial para quem gosta dos órgãos clássicos da música moderna.

Store
Store As ...
Import Single ...
Import All ...
Export Single ...
Export All ...
Controller Dump
B3 pure
B3 clean
B3 classic 436
B3 classic
B3 classic 444
B3 classic 448
B3 classic 452
B3 dirty
B3 filthy
✓ B3 trash
Vox Continental Soft
Vox Continental Mix
Vox Continental Hard
Farfisa Compact
Farfisa Compact Boost
Harmonium

Você quer seu Hammond novinho, meia-boca ou detonado?

B4 TONEWHEEL SET

Preço: US$ 99 (na loja virtual)

Native Instruments:

www.native-instruments.net

Pró: Novos tipos de órgãos e recursos

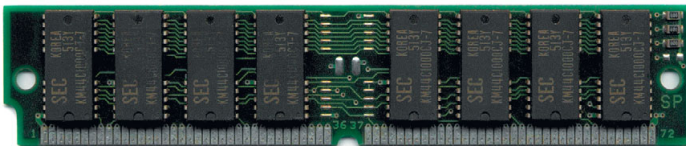
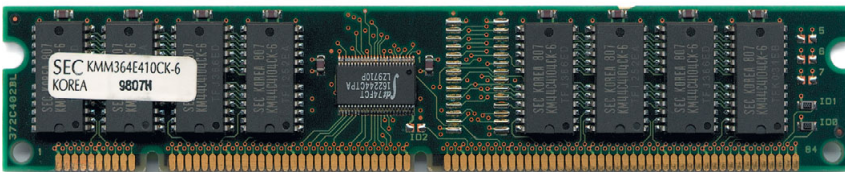
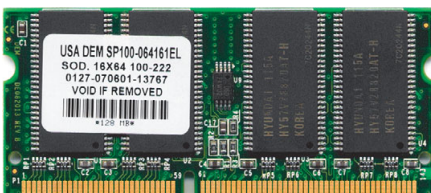
Contra: Plug-in VST não apresenta todas as possibilidades; o produto não tem distribuidor no Brasil

Com a memória em dia

Aprenda (e não esqueça mais) a diferenciar os tipos de memória

Como já dizia o velho poeta que não sabia rimar: *"espaço em disco não tem nada a ver com memória"*. Esse é um tipo de confusão muito comum entre macmaníacos que não entendem porque recebem mensagens dizendo que o computador está "sem memória" *(out of memory)* quando há tanto espaço livre no HD. Caro amigo macmaníaco, não vamos confundir alhos com bugalhos (embora ninguém saiba o que é exatamente um bugalho). Memória RAM é uma coisa e espaço em disco é outra, apesar de existirem situações em que o HD faz o papel da RAM e vice-versa. Isso ocorre porque, no fundo, a função de ambos é a mesma: guardar seus dados, seja de forma temporária ou permanente. Para complicar um pouco as coisas, existem vários tipos de memória dentro do seu computador, o que confunde ainda as mais cabeças inexperientes e até as veteranas. Por isso, vamos mostrar os tipos de memória e para que servem.

RAM
(Random access memory)

Significa "memória de acesso aleatório". É assim chamada porque nela é possível acessar os dados diretamente e em qualquer ordem. A sigla foi criada para contrastar com o drive de fita magnética, outrora mais comum, no qual é preciso percorrer a fita até o dado desejado.
A RAM nada tem a ver com o seu disco rígido, que não deixa de ser um tipo de memória, mas é específico para coisas que devem permanecer gravadas por um tempo indefinido.
A RAM contém apenas as coisas que o computador está processando no momento (programas e documentos), de forma temporária. Falando em temporário, é importante ressaltar que a memória RAM é *volátil*, ou seja, quando o Mac é desligado o conteúdo da RAM some.
Um documento aberto reside na RAM; quando você aciona o comando "salvar", uma cópia dele é gravada no HD. É por isso que, quando acontece um pau de travar o sistema, você perde tudo o que foi feito desde a última vez em que o arquivo foi salvo.
A vantagem da RAM é que ela, embora não seja tão rápida quanto o processador, é muitíssimo mais rápida do que um disco rígido (que, ao contrário da RAM, envolve partes mecânicas em movimento) – a diferença de velocidade é de pelo menos um para mil!
A memória RAM vem em "pentes" – pequenas placas de circuito que são encaixadas manualmente dentro do computador. Elas existem em diversos tipos incompatíveis entre si. Informe-se bem sobre o tipo de memória que o seu Mac usa antes de sair comprando.

RAM tipo SIMM de 72 pinos (Macs Quadra e Performa 68K)

RAM tipo DIMM de 5 volts (5400, 6500 etc.)

RAM tipo SO-DIMM (iMac até Rev.C)

RAM tipo DIMM PC-133 (iMac Rev.D, G3 e G4)

Na dúvida, deixe os valores no *default*

Memória virtual
(Virtual memory)

Você já se perguntou como um computador com pouca memória RAM é capaz de abrir vários programas ao mesmo tempo? Isso não seria possível sem a memória virtual. Com esse recurso ativado, o sistema operacional utiliza parte do espaço livre em seu HD como se fosse uma extensão da memória RAM. Assim, quando o espaço livre na RAM acaba, a memória virtual entra em ação para cumprir a sua função. É claro que isso não funciona tão bem quanto ter mais RAM – lembre-se, o disco rígido é algo como mil vezes mais lento –, mas é fundamental para quem não tem pentes de memória sobrando.
É possível ajustar o tamanho da memória virtual no painel de controle Memory do Mac OS 9 ou anterior. O número mostrado pelo painel corresponde à soma da RAM com o espaço no HD usado como memória. Quanto mais memória virtual você criar, menos espaço vai sobrar no disco para você guardar suas coisas, e mais lerda no geral vai ficar a máquina.
O certo é colocar apenas o mínimo necessário de memória para rodar todos os programas que você costuma utilizar juntos.
Embora o desempenho do Mac piore com a memória virtual, o espaço que o Finder e os

programas ocupam na RAM fica sensivelmente menor com ela ativa. Por isso, é uma boa idéia deixá-la sempre ligada, com uma quantidade mínima "simbólica" – 1 MB a mais que o total de RAM – mesmo que você tenha memória sobrando (e quem tem?).
Para embolar ainda mais o meio de campo, existem programas (como os aplicativos de áudio e vídeo profissionais) que não aceitam a memória virtual, e outros (como o Adobe Photoshop) que simplesmente a ignoram. Como é opcional, você pode desligá-la a qualquer hora (é necessário reiniciar o computador após mexer nos ajustes). Para viver sem memória virtual, o Mac precisa ter muita RAM.
No Mac OS X não existe essa complicação. A memória virtual é permanente e automática e jamais necessita de ajuste. Vale o mesmo que no sistema clássico: quanto menos RAM disponível, mais lerdo ficará seu computador. Com os preços da RAM mais baixos do que nunca, não hesite em fazer o upgrade que traz a maior melhora de desempenho para o seu Mac.

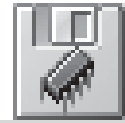
ROM
(Read-only memory)

Esse nome quer dizer "memória que só pode ser lida". É acionada quando você liga o computador e contém um software básico (chamado *firmware)* que testa a RAM, procura por periféricos e inicia a partida do sistema operacional. Nos Macs originais, o sistema inteiro residia na ROM; posteriormente, partes cada vez maiores dele foram transferidas para o disco rígido, e finalmente o sistema inteiro passou a residir no HD.

ROM na RAM
(ROM-in-RAM)

Se você achava que a salada já está completa, é porque ainda não sabe o que é "ROM na RAM". Com o primeiro iMac, em 1998, a Apple tirou a maior parte do conteúdo da ROM e moveu-o para um arquivo que fica dentro do System Folder, chamado (adivinhou) "Mac OS ROM". Ele é transferido para a RAM logo que você liga o Mac.

Disco de RAM
(RAM Disk)

O disco de RAM é o oposto da memória virtual. Consiste em separar uma parte da memória RAM e usá-la como se fosse um disco, com ícone no Desktop e tudo mais. Para ligá-lo, clique na opção correspondente no painel Memory, escolha um tamanho para ele e reinicie o Mac. O disco de RAM é recomendado para quem tem um Mac meio lento com muita memória instalada, pois acelera qualquer programa que estiver dentro dele. Por outro lado, em Macs com disco e processador velozes ou pouca RAM, um RAM Disk só atrapalharia.

PRAM
(Parameter memory)

A pequena pilha que vem dentro do seu Mac fornece energia para uma memória especial chamada "RAM de parâmetros" ou simplesmente PRAM (pronuncia-se "perrã"), que tem a função de guardar as informações de data, hora e configurações de alguns painéis de controle (é por isso que, quando a bateria acaba, a data do Mac vai para 1904, 1956, 1969...).
Às vezes, as informações na PRAM podem ficar corrompidas, fazendo o Mac agir estranhamente (como a máquina ligar e ficar com a tela preta). Nesse caso é necessário "zapear", isto é, zerar as informações da PRAM. Basta reiniciar o Mac pressionando as teclas ⌘ Option P R. Nenhuma mensagem será emitida: você ouvirá o acorde inicial do computador *duas* vezes. Na segunda vez, você pode tirar os dedos do teclado e tudo deverá voltar ao normal.

VRAM *(Video RAM)*

É a memória de vídeo do seu Mac. Quanto maior for a VRAM, melhores serão as possibilidades de processamento de vídeo, resolução de tela e número de cores. Os modelos mais modernos vêm com 16 MB ou mais de VRAM, o que é suficiente para jogos 3D e trabalho com gráficos de alta qualidade. A VRAM nos Macs é sempre subordinada ao chip de vídeo ou placa de vídeo presente.

Cache pra cá, cache pra lá... afinal, o que é isso?

É, como definem alguns técnicos, "armanezamento intermediário de provisão", já que sua função é acelerar o desempenho do computador guardando temporariamente as informações com maior chance de reutilização a curto prazo.
As seguintes coisas são chamadas de cache:

Cache do processador (Cache L1, L2, L3)

Memória especial de altíssima velocidade que, dependendo do tipo, é montada junto ao chip ou dentro dele mesmo. Guarda uma cópia temporária (que dura só uma fração de segundo) de tudo o que a CPU processa. No caso de se precisar repetir o acesso a um dado recente ou um comando recém-executado, o processador o carrega da memória cache em vez de puxá-lo da RAM, economizando tempo. O cache vem pré-instalado nos Macs e normalmente você não precisa nem tomar conhecimento de que existe. Houve uma época em que era popular aumentar o cache de processador instalando placas parecidas com as de RAM *(foto)*.

Cache de disco *(disk cache)*

No Mac OS 9 ou anterior, quando você abre o painel de controle Memory (Memória), aparecem algumas opções de configuração de memória. A primeira é o cache de disco, que é uma porção da memória RAM reservada pelo sistema para guardar temporariamente as últimas informações lidas ou gravadas no HD. Assim, elas podem ser reutilizadas sem a necessidade de relê-las do disco, o que seria muito mais lento. O cache de disco acelera ações como abrir e fechar programas, trocar entre programas e acionar partes específicas de um software (um verificador gramatical, por exemplo). Tudo é feito automaticamente e você não influi no conteúdo do cache. No painel de controle Memory já existe uma configuração padrão, que varia de acordo com a quantidade de memória física instalada. A configuração personalizada – em que se determina à mão o tamanho do cache – só deve ser utilizada por quem sabe o que está fazendo. Quase sempre a configuração padrão é a melhor opção.
No Mac OS X, o cache é automático e não precisa de nenhum ajuste.

Cache do browser

Os browsers de Web têm cache, só que para eles o significado da palavra é o de um arquivo ou pasta (que fica dentro da sua pasta Preferences) contendo cópias das últimas páginas da Web que você acessou, a fim de acelerar novos acessos das mesmas páginas.

Se você possui um 5500 ou 6500, pode ter uma placa de cache dessas dentro dele

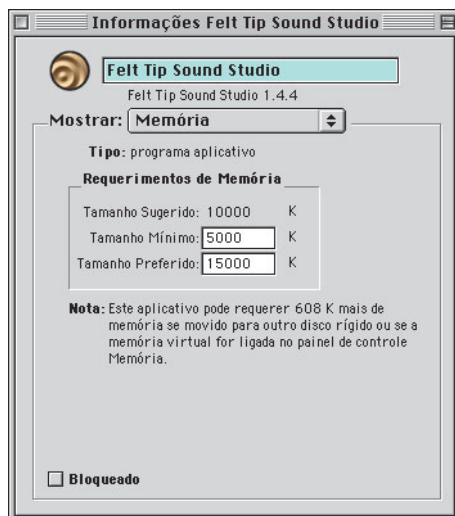
Gerenciando a memória

No Mac OS 9 ou anterior

Quando você abre um programa, ele pede uma "fatia" fixa da RAM só para ele; um lance, assim, meio egoísta. À medida que novos aplicativos são abertos, a memória vai sendo consumida; quando não resta mais espaço disponível nela, a memória virtual passa a ser utilizada. Se esta última não estiver habilitada, o Mac OS emitirá um aviso de que não há "recursos", ou seja, memória. Para saber quanto cada programa está consumindo de RAM e quanto está sobrando, vá ao menu da maçã no Finder e selecione About This Computer (Sobre Este Computador). Você verá o uso de memória de todos os aplicativos abertos (incluindo o Finder) e quanto há de memória livre.

No entanto, você pode determinar o quanto de RAM um aplicativo consumirá. Para isso, selecione o ícone do programa, tecle ⌘I (Get Info/Obter Informações) e selecione no menu pop-up Show (Mostrar) o item Memory (Memória). Você verá que o software tem um *Suggested Size* (Tamanho Sugerido), que é fornecido pelo desenvolvedor, um valor *Minimum* (Mínimo) e um *Preferred* (Preferido); estes dois você pode alterar conforme a necessidade. O aplicativo pedirá para ele o montante de RAM definido no campo Preferido. Se não houver tanta memória disponível, ele usará o Mínimo como referência. Se isso também não estiver disponível, o programa não abrirá e o sistema dará um aviso.

Não deixe o tamanho mínimo menor que o sugerido!

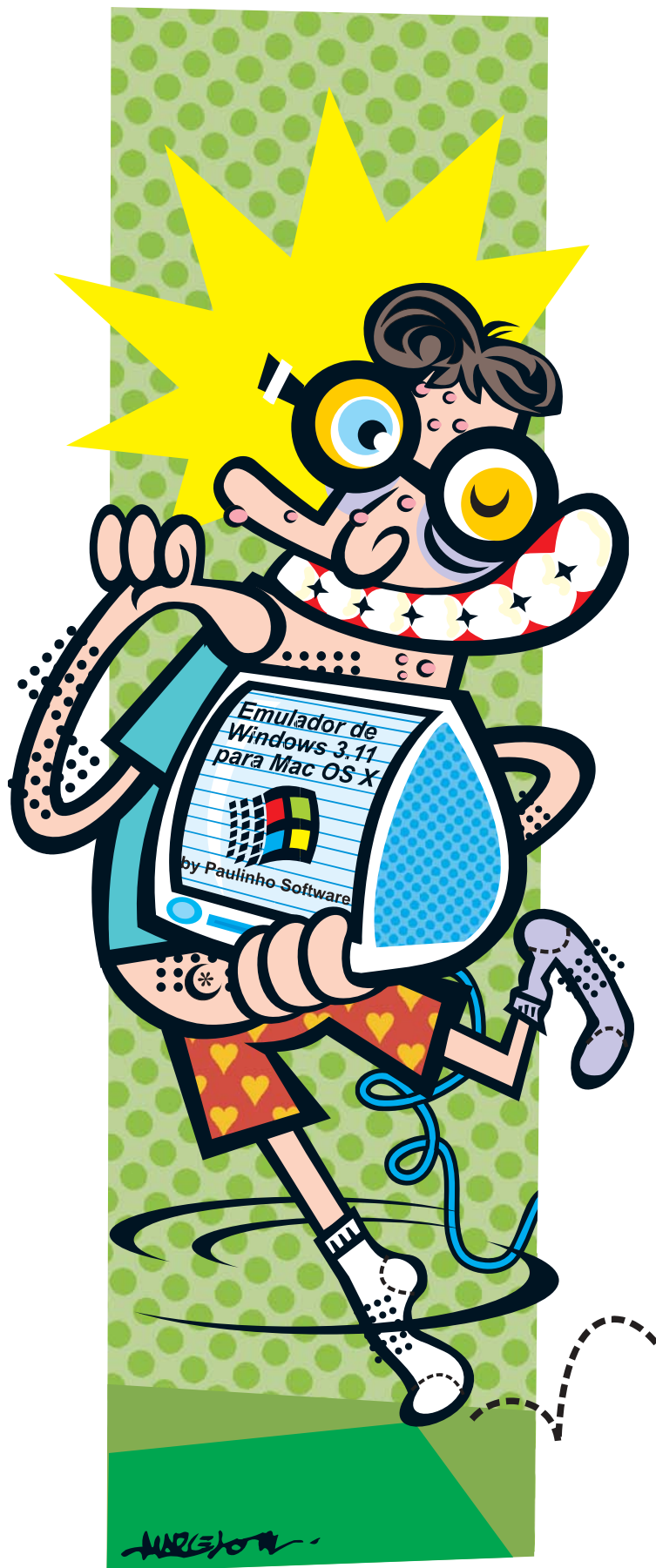
A maioria dos programas funciona melhor quando mais memória é reservada para eles. Um Photoshop com 128 MB (128000 K) como tamanho preferido rodará mais rapidamente do que o mesmo Photoshop com 64 MB, desde que seu Mac tenha RAM suficiente para tal.

Se você achar que um software está rodando mais lentamente do que de costume, mesmo quando não há outros abertos ao mesmo tempo, experimente botar alguns megas a mais no tamanho preferido e ver o que acontece. Da mesma maneira, você pode diminuir esse valor quando o aplicativo está pedindo desnecessariamente mais do que o suficiente. Fixar o tamanho preferido abaixo do sugerido já é pedir para que o programa trave.

Todas essas recomendações valem para programas rodando no ambiente Classic do OS X.

No Mac OS X

Felizmente, aqui a vida é bem mais simples no que se refere a memória. No novo sistema não é necessário fazer nenhuma configuração de memória, e o disco de RAM deixou de existir. Tudo é administrado automaticamente pelo OS X. O sistema e os programas usam mais RAM que no Mac OS 9, mas a memória virtual é mais eficiente. Assim, se você usa o OS X, não precisa se preocupar com a maior parte das explicações que demos nesta matéria. M

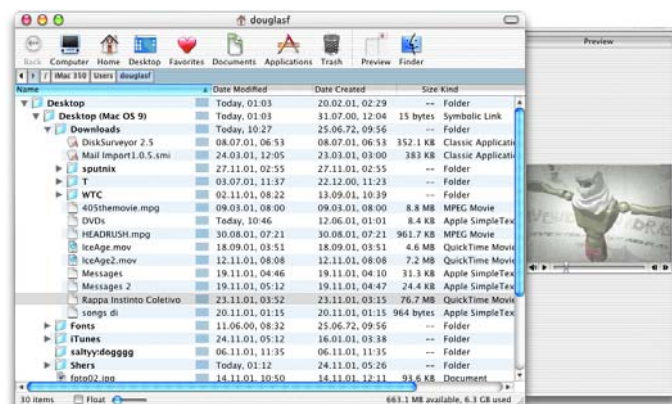
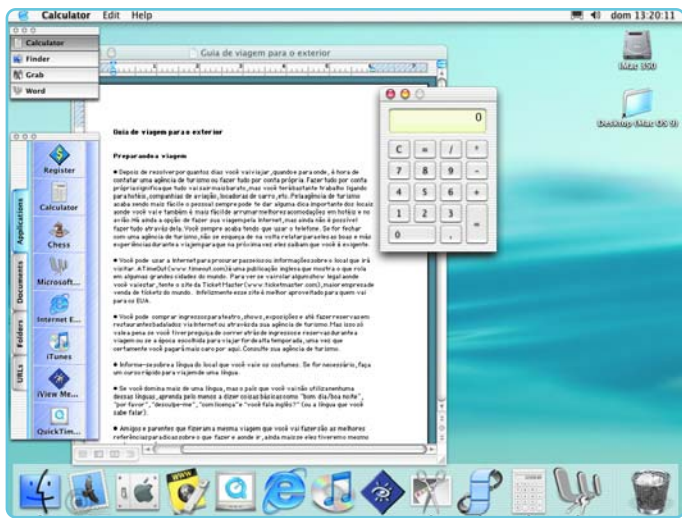
MÁRCIO NIGRO

Não é o poeta que não sabe rimar.

Um OS X diferente

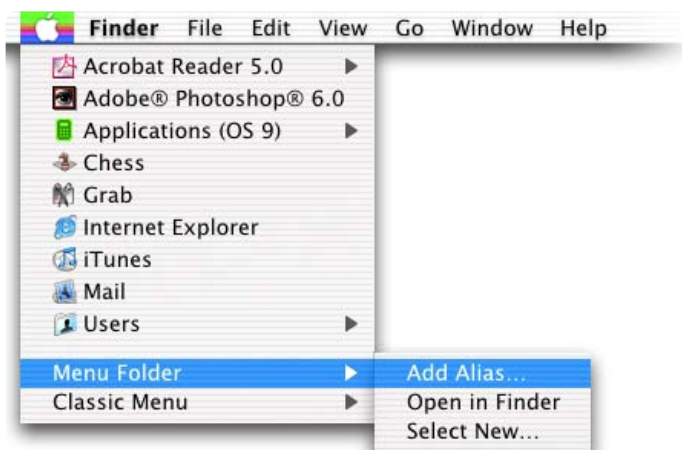
Deixe o sistema do jeito que você gosta

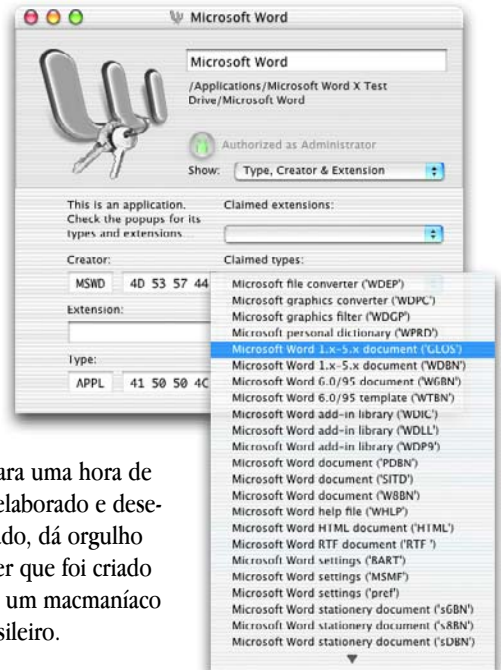
Mal o Mac OS X chegou, com toda a sua revolução estrutural e visual, e já existe um caminhão de sharewares que mudam o comportamento do sistema, garibam a interface e até ressuscitam coisas dos sistemas clássicos. Ou tem sempre muita gente insatisfeita com qualquer coisa que a Apple faz, ou tem sempre alguém achando que a busca pela perfeição nunca é suficiente. Começa agora uma nova corrida para ver qual programa traz mais funcionalidade para o Mac OS X. Vamos aos competidores!

SNAX

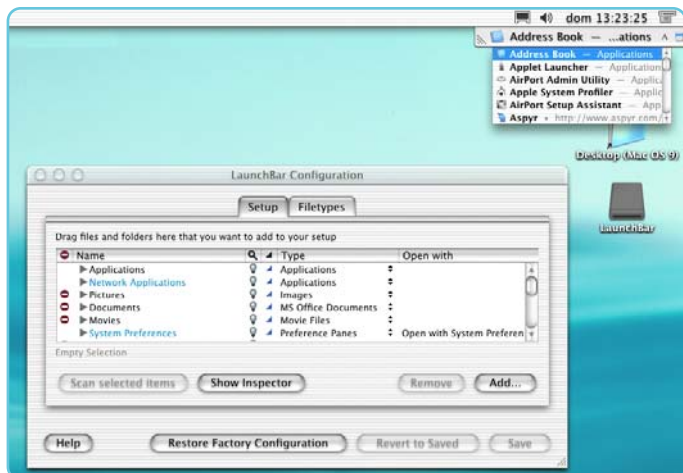
Se você ainda anda torcendo o nariz para o jeito como o novo Finder mudou a sua forma de utilizar o seu Mac e acha que as coisas poderiam ser melhores, baixe o SNAX e veja se ele se assemelha mais ao que você esperava de um gerenciador de arquivos. Você tem algumas facilidades que o Finder do OS X não possui, como acesso rápido a pastas abertas anteriormente e a arquivos favoritos, acesso aos programas através de menus, lista de programas abertos, gaveta com preview na visão por lista e muitas outras coisinhas que realmente podem facilitar a sua vida. Só não dá para fica só nele e desligar o Finder original. Vale a pena testar.

DragThing

É a volta de um clássico dos sistemas antigos. Programa lançador com o qual você cria "docks" para onde pode arrastar arquivos, pastas, endereços de Internet (URLs), discos ou programas. Totalmente configurável e muitíssimo fácil de usar, traz algo que faz falta no OS X: um menu flutuante de programas ativos para mudar de um pra outro facilmente, bem no estilo do antigo Program Switcher. É possível criar quantos docks você quiser, cada qual com uma aparência completamente diferente, e dividi-los em vários painéis acessíveis por abas. As possibilidades de personalização são imensas. Dá para substituir o Dock por ele numa boa (mas sem o mesmo charme, claro).

Classic Menu

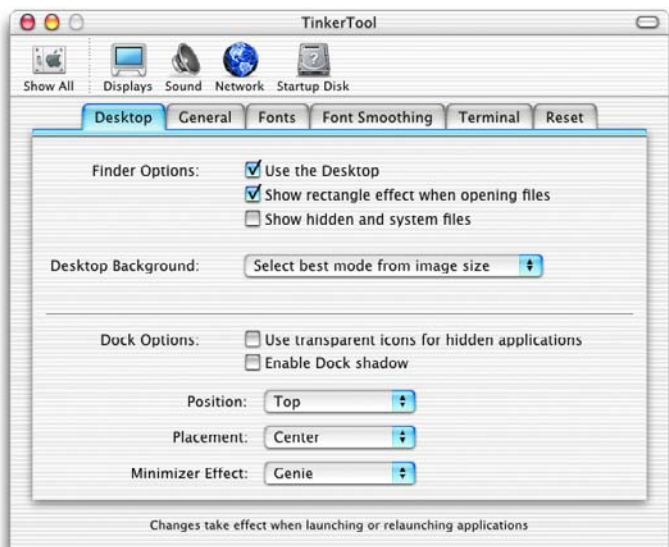
Como o nome já indica, traz de volta para os saudosistas o menu da maçã tradicional. Ele até deixa você utilizar a maçã com as cores do arco-íris! Se você ainda tem dificuldade de se achar no OS X e precisa ter o seu menu da maçã de volta, use-o sem medo. Toda a operação é bastante fácil e simples, e o acesso aos itens do menu da maçã nativo do X não é prejudicado. A inclusão e remoção de atalhos é tranquila e os submenus funcionam na boa.

XRay

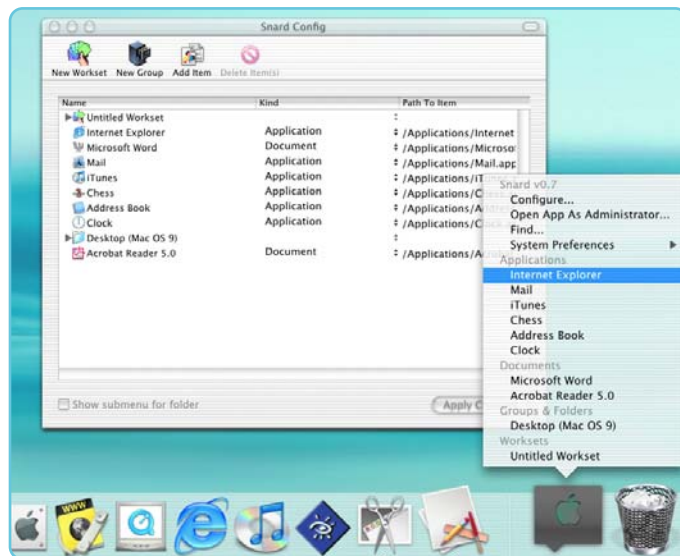
Chega de fazer gambiarras pela linha de comando! Este shareware, de autoria de Rainer Brockerhoff (conselheiro editorial da Macmania), é essencialmente o que o FileTyper é para os sistemas clássicos. Ele permite que você acesse e altere várias características de arquivos, pastas e programas: códigos de Type e Creator, visibilidade, datas e privilégios de acesso. É fundamental ter uma cópia guardada em algum canto do seu Mac para uma hora de aperto. Muito bem elaborado e desenhado, dá orgulho dizer que foi criado por um macmaníaco brasileiro.

WindowShade X

Programa para quem não se conforma em não poder mais dar dois cliques no título de uma janela e vê-la desaparecer, deixando só o título no lugar (truque acionado no sistema 7 pelo painel de controle Windowshade e, do 8 em diante, pelo Appearance). Convenhamos: minimizar para o Dock é bonitinho, mas não é a mesma coisa. Às vezes você quer tirar uma janela da frente das outras, mas não tirá-la do lugar. O WindowShade X faz isso. E ainda traz a opção de deixar a janela transparente em vez de fazê-la desaparecer.

LaunchBar

É um lançador de programas "em modo texto". Fica na tela, na forma de uma barrinha logo abaixo do relógio da barra de menu, e serve de atalho para programas (ativos ou abertos recentemente), sites e arquivos. Funciona do mesmo jeito que o campo de endereços do Internet Explorer: basta digitar as letras iniciais de alguma coisa para ele abrir rapidamente o que você deseja. É preciso gastar um tempinho para configurar o LaunchBar direito, mas depois disso ele vira uma grande ferramenta de produtividade.

TinkerTool

A outra boa notícia – além de esse programa ser freeware – é que ele possui muitas opções para você acessar funções escondidas do MacOS X. Você pode interferir na escala das imagens que ficam no fundo da tela, tornar visíveis arquivos invisíveis, mudar várias coisas no Dock, como sua posição (dá pra colocar o Dock no topo da tela!), modificar a posição das setinhas de scroll, mudar as fontes padrão do sistema, mexer na suavização das fontes na tela e vários outras opções que normalmente não estão disponíveis no OS X. Já que é de graça, use-o sem dó e deixe o OS X com a sua cara e com o seu estilo.

Snard

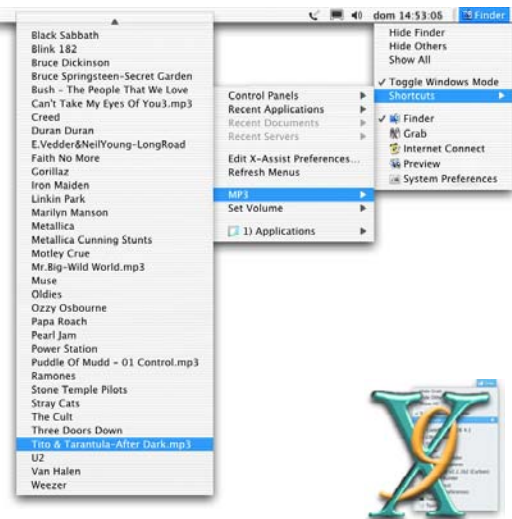
A idéia dele é que você pode incluir um ícone especial no Dock (ou um menu adicional na barra) e configurá-lo para ter acesso fácil a programas, arquivos e pastas. É bastante parecido com a função do menu da maçã dos sistemas clássicos, e pode ajudar a ter acesso mais conveniente a alguns itens do seu computador. Uma falha lamentável é ele não mostrar os ícones dos itens nos menus e não deixar acessar pastas dentro de pastas.

TransparentDock

Uma bobagenzinha interessante: um conjunto de scripts que tornam seu Dock completamente transparente, semitransparente ou opaco, com opções de colocar bordas e adicionar itens aos menus dos ícones do Dock. Toda a configuração dos scripts é muito bem orientada por janelas de diálogo, e toda a operação é segura para os pokaprátikas não saírem fazendo besteira. Como já foi dito, é uma bobagenzinha, mas divertida. E o ícone é um xuxu...

Onde encontrar

ASM	354 K	http://asm.vercruesse.de
Classic Menu	38 K	www.sigsoftware.com/classicmenu
DragThing	1.2M	www.dragthing.com
LaunchBar	193 K	www.obdev.at/products/launchbar
Snard	946 K	www.gideonsoftworks.com/snard.html
SNAX	1 MB	www.cocoatech.com/products
TinkerTool	258 K	www.bresink.de/osx/TinkerTool2.html
TransparentDock	63 K	http://homepage.mac.com/kfkel
X-Assist	219 K	http://members.ozemail.com.au/~pli/x-assist
XRay	392 K	www.versiontracker.com
WindowShade X	268 K	www.unsanity.com/haxies.php

X-Assist

Se você morre de saudades do Application Menu dos sistemas antigos, seus problemas acabaram! Baixe de graça o X-Assist e use-o para ter de volta o conforto de saber qual programa está aberto e ativo a cada instante e poder mudar rapidamente de um para outro – sem precisar do Dock visível o tempo todo para isso. Ele ainda possui vários extras, como lista dos últimos programas abertos, listas de arquivos, pastas e programas que você mesmo personaliza para abrir mais rapidamente... e ainda toca MP3. Indispensável para tornar o OS X mais agradável e prático. Baixe já!

ASM

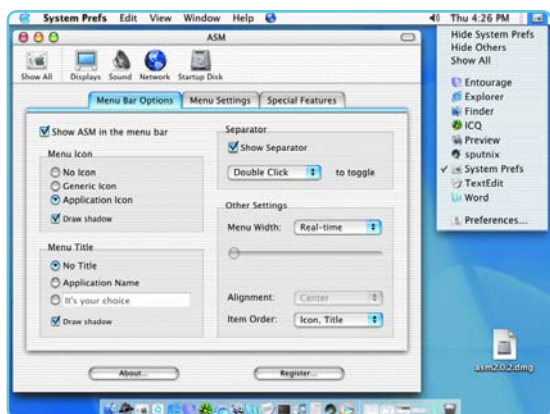
Para quem quer o menu de programas do 9 e mais nada. O ASM (Application Switcher Menu) é uma opção mais light que o X-Assist. Ele reproduz fielmente as mesmas funções do menu antigo, o que é bom para acabar com a dissociação cognitiva de quem fica pulando muito entre programas do Classic e do OS X (onde está mesmo o Hide Others?).

A mudança da interface do Mac OS clássico para o OS X é radical. Muita gente adorou, mas muitos também acharam que faltava alguma coisa. Felizmente, pelo visto o novo sistema é bem fácil de ser alterado, tendo em vista a quantidade de programinhas que mudam sua cara. Ainda não saiu um "Kaleidoscope X", mas ele não deve estar longe. M

DOUGLAS FERNANDES
douglasf@mac.com
Ainda não se acostumou a teclar ⌘Option N para criar uma nova pasta no OS X.

Ano 4 - Nº38
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

MacPRO

o suplemento dos power users

Quem tem medo do WebObjects?

Parte 2: Direct to Web

Na primeira parte deste artigo, você viu o que é o WebObjects e para que ele serve. Agora, começaremos a mostrar um pouco mais sobre o que é, na prática, o desenvolvimento de uma aplicação Web com essa tecnologia, a partir do ponto zero – ou seja, a partir do momento em que instalamos o software em nossa máquina.

por Tiago Ribeiro e Fabio Ribeiro

O que vamos fazer

Hoje começaremos a explorar duas tecnologias incorporadas ao WebObjects que permitem criar aplicações cliente/servidor sem a necessidade de incorporar uma só linha de código. São elas: **Direct to Web** e **Direct to Java Client**.

Para isso, vamos usar a título de exemplo o projeto de uma agenda de contatos de clientes que queremos disponibilizar através da Web ou através de um software que nossos usuários possam utilizar via rede. Essa agenda permitirá a inclusão e remoção de contatos e pesquisa por nome, email ou telefone, bem como a edição dos dados já inseridos.

Requisitos

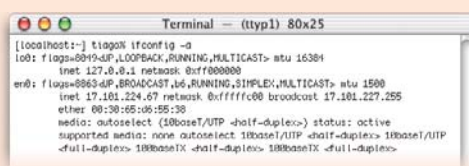
Para realizar os exercícios que apresentaremos neste artigo, você precisará ter, no mínimo, os seguintes softwares instalados:

- Mac OS X 10.x, Mac OS X Server 10.x ou Windows 2000.
- WebObjects 5 Developer.
- Navegador Web padrão.

Além disso, seu computador precisa estar configurado para ter acesso à rede (isto é, você deve ter pelo menos uma interface de rede ativa). Você pode verificar isso digitando o seguinte comando em uma janela do Terminal (/Applications/Utilities/Terminal.app):

```
ifconfig -a
```

No meu computador, o comando acima retorna as seguintes informações:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[localhost:~] tiago% ifconfig -a
lo0: flags=8049<UP,LOOPBACK,RUNNING,MULTICAST> mtu 16384
        inet 127.0.0.1 netmask 0xff000000
en0: flags=8863<UP,BROADCAST,b6,RUNNING,SIMPLEX,MULTICAST> mtu 1500
        inet 17.101.224.67 netmask 0xfffffc00 broadcast 17.101.227.255
        ether 00:30:65:d6:55:38
        media: autoselect (10baseT/UTP <half-duplex>) status: active
        supported media: none autoselect 10baseT/UTP <half-duplex> 10baseT/UTP
        <full-duplex> 100baseTX <half-duplex> 100baseTX <full-duplex>
```

Certifique-se de que o item `status` esteja assinalado como `active`.

Iniciando

Conforme já tínhamos visto anteriormente, o desenvolvimento de uma aplicação com o WebObjects passa, inicialmente, pela criação de um modelo que represente as entidades envolvidas em nossa aplicação. Em uma aplicação de *e-commerce*, essas entidades podem ser o carrinho de compras, o cliente, o produto e assim por diante. Ao mesmo tempo, o modelo deve permitir a sua *persistência*, ou seja, permitir que as informações relevantes sejam armazenadas em um banco de dados para acesso futuro.

Ao contrário do que muitas pessoas acham, o WebObjects não é um Servidor de Bancos de Dados; pelo contrário, ele fornece uma interface para conexão com qualquer Servidor de Bancos de Dados compatível com a tecnologia JDBC (entre eles, os servidores Oracle, Sybase, Informix, PostgreSQL, OpenBase, FrontBase, Primebase etc.). Para o exemplo de aplicação que criaremos, usaremos um banco de dados cuja licença de desenvolvimento e respectivos softwares já vêm pré-instalados no pacote do WebObjects: **OpenBase SQL**.

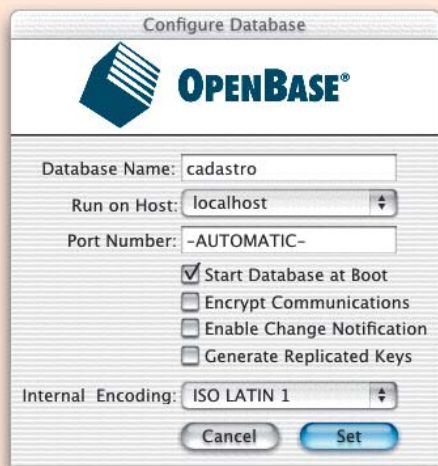
O primeiro passo, portanto, é criarmos no OpenBase um novo banco de dados, que será a base para a nossa aplicação.

Fase 1: OpenBaseManager

1 Abra o aplicativo OpenBaseManager em /Applications/OpenBase/OpenBaseManager.app.

2 No menu, selecione a opção Database ▸ New (⌘Shift N).

▸

3 Na janela que se abre *(Configure Database)*, vamos criar um novo banco de dados, que será utilizado para guardar as informações sobre nossa aplicação. O nome desse banco de dados será `cadastro`. Além disso, certifique-se de que a opção "Start Database at Boot" esteja selecionada; assim, o servidor irá inicializar o banco de dados toda vez que a máquina for ligada.

4 Na janela OpenBase Manager, você verá que, dentro da lista de bancos de dados existentes no banco de dados local (`localhost`) irá aparecer o banco de dados que acabamos de criar. Selecione-o e clique no botão Start para que o banco de dados seja inicializado. Uma vez criado e inicializado o banco de dados, precisamos agora informar que tipos de informação desejamos guardar dentro dele. É aí que entra em cena a primeira ferramenta de desenvolvimento do pacote do WebObjects: o EOModeler.

Fase 2: EOModeler

O EOModeler é a aplicação que nos permite transformar as informações pertinentes aos diferentes agentes que compõem o nosso aplicativo Web (por exemplo, o nome e endereço de email de nossos clientes) em dados persistentes – ou seja, informações que, uma vez criadas, possam ser salvas para posterior consulta e/ou edição. Para isso, esta aplicação se utiliza do framework EOF **(Enterprise Objects Framework)**, que permite, entre outras coisas, que nossa aplicação saiba onde e como salvar os dados que venham a ser fornecidos pelo usuário.

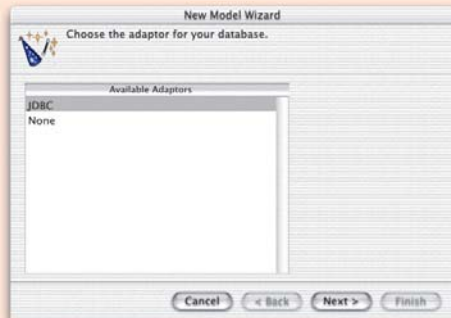
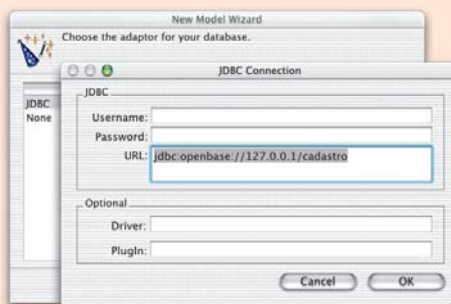
No nosso exemplo, armazenaremos um único tipo de informação (no caso, os dados dos clientes que queremos cadastrar no nosso sistema). Todo cliente possui informações vitais que queremos guardar como, por exemplo:

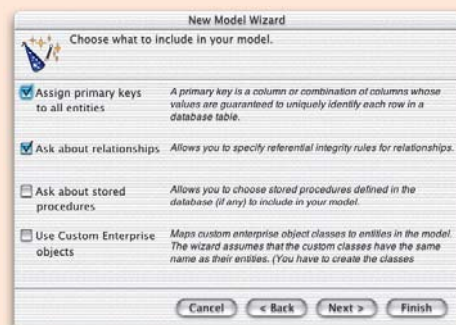
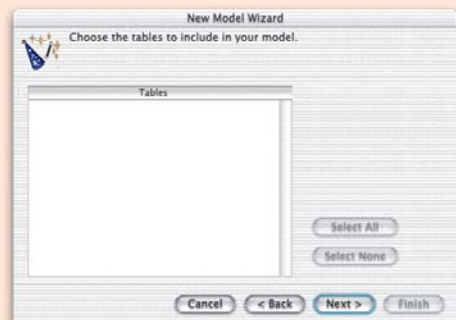
•Nome e sobrenome.
•Endereço de email.
•Telefone para contato.
•Cidade de origem.
•Etc.

Em programação orientada a objetos, as entidades que compõem e interagem com a aplicação (clientes, carrinhos de compras, pedidos, produtos etc.) recebem o nome de *objetos*. As informações relativas a esses objetos são conhecidas como *propriedades*. Assim, poderíamos dizer que `nome` e `sobrenome` são propriedades inerentes ao objeto `cliente`. É exatamente isso o que estamos prestes a fazer com o EOModeler.

1 Abra o aplicativo EOModeler em `/Developer/Applications/EOModeler.app`.

2 No menu File, selecione a opção New Model (⌘N).

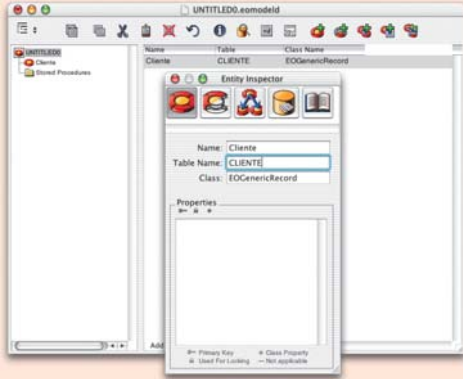
3 Aparecerá o assistente de criação do modelo; na primeira tela, ele irá solicitar que você especifique qual tipo de adaptador será utilizado para acesso ao banco de dados. Selecione a opção "JDBC" (Java DataBase Connectivity).

4 Na próxima tela, o Assistant irá solicitar que você especifique qual a base de dados que será utilizada em sua aplicação. No campo "URL", digite `jdbc:openbase://127.0.0.1/cadastro`.

A URL é composta pelo protocolo a ser utilizado para comunicação (`jdbc`), pelo servidor de bancos de dados a ser utilizado (`openbase`), pelo endereço de IP da máquina na qual o servidor de bancos de dados está rodando (127.0.0.1 é o endereço *lookup*, que aponta para a máquina na qual estamos trabalhando), e pelo nome do banco de dados a ser usado (no caso, o banco "cadastro" criado na fase 1 deste exercício). Para este exemplo, não é necessário preencher os demais campos. Clique no botão "OK".

5 Na próxima tela, deselecione as duas últimas opções ("Ask About Stored Procedures" e "Use Custom Enterprise objects"). Clique no botão "Next".

6 A seguir, o Assistant solicitará que você determine quais tabelas já existentes no banco de dados serão utilizadas por sua aplicação. Como estamos criando o banco de dados a partir do zero, não existe ainda nenhuma tabela disponível. Por isso, clique no botão "Next".

7 Finalmente, clique no botão "Finish" para que o EOModeler abra a janela de edição de nosso modelo.

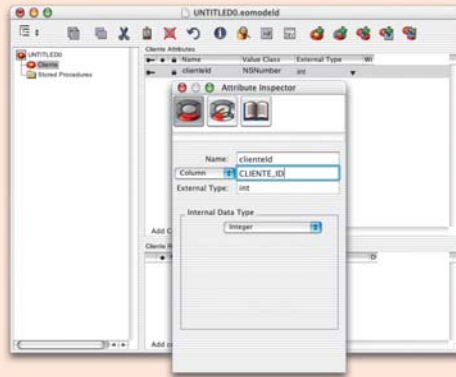
8 O que faremos a partir de agora é criar um objeto que represente o cliente que cadastraremos em nosso banco de dados. Além dele, também criaremos os campos (propriedades) que irão armazenar informações inerentes a esse cliente: nome, sobrenome, ID (código identificador), email e assim por diante.

No menu Property, selecione a opção Add Entity (⌘Shift E). Isso irá criar uma nova entidade (objeto), cujo nome inicial é `Entity`.

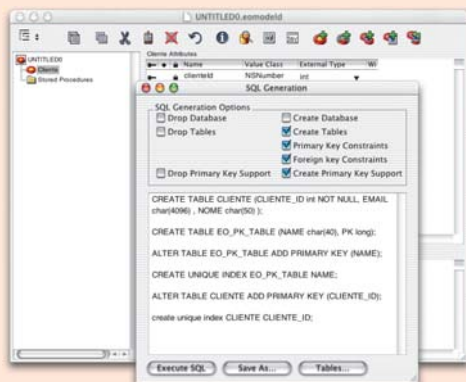
9 Vamos editar as informações sobre o objeto que estamos criando; mantendo selecionada a entidade que acabamos de criar, use o atalho de teclado ⌘1. Uma nova janela (Entity Inspector) irá se abrir. Nela, digite no campo "Name" um novo nome para nosso objeto (vamos usar `Cliente` com "C" maiúsculo); no campo "Table Name", escolha o nome

que vai ser utilizado para representar esse nosso objeto dentro do banco de dados (vamos usar CLIENTE – note o uso da caixa alta). Uma vez feito isso, feche o Inspector.

10 Ainda mantendo selecionada a entidade Cliente na janela principal do EOModeler, selecione o menu Property ▸ Add Attribute (⌘Shift A). Selecione o item que acabamos de criar na lista de atributos (Properties) e clique na coluna com o símbolo de chave (primeira coluna) para que esse item se torne uma *chave primária*, ou seja, um identificador que diferencie cada cliente que estamos cadastrando – como se fosse o seu RG. Desselecione o losango na segunda coluna – ele indica se o atributo será ou não considerado uma propriedade da entidade "cliente" (ou seja, será incluído como opção nas buscas), e não queremos isso.

Propriedades para a entidade "Cliente"

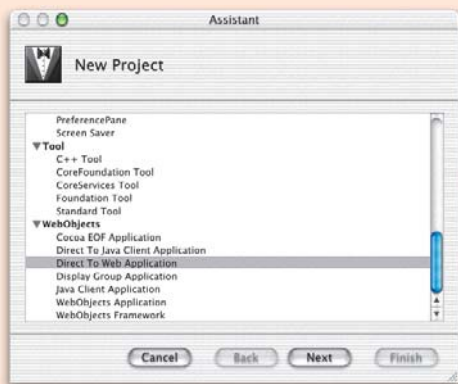
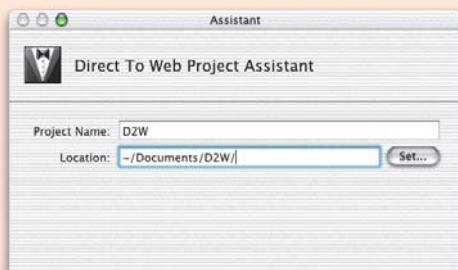
Name	Column	External Type	Internal Data Type	Primary Key	Propriedade
clienteId	CLIENTE_ID	int	*integer*	•	
nome	NOME	char	*String* (50 caract.)		•
sobrenome	SOBRENOME	char	*String* (50 caract.)		•
email	EMAIL	char	*String* (50 caract.)		•
telefone	TELEFONE	char	*String* (50 caract.)		•

11 Mantendo ainda esse atributo selecionado, abra o Inspector (usando ⌘1) e altere as informações "Name" para clienteId, "Column" para CLIENTE_ID, "External Type" para int e "Internal Data Type" para "integer".
A seguir, feche o Inspector.

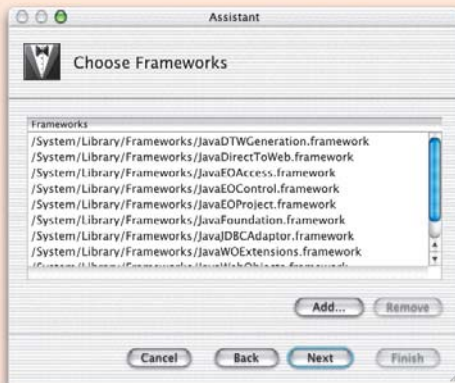
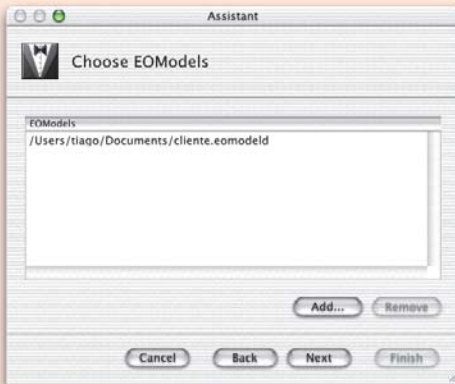
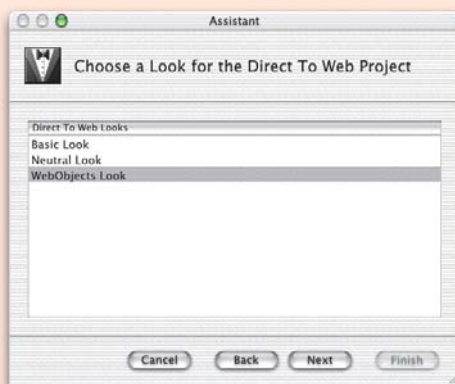
12 Repita os passos 10 e 11 para as demais propriedades do objeto Cliente, completando as informações de acordo com os dados da tabela acima, até que todas as propriedades tenham sido criadas.

13 Selecione o menu Property ▸ Generate SQL para que o EOModeler crie, no Servidor de Bancos de Dados, as tabelas que irão armazenar as informações de seus clientes. Na janela que aparece, acione apenas os *checkboxes* "Create Tables", "Primary Key Constraints", "Foreign Key Constraints" e "Create Primary Key Support". Clique no botão "Execute SQL" e, caso não ocorra nenhum erro, feche a janela e salve o arquivo no seu disco (⌘S). ▶

Fase 3: Project Builder

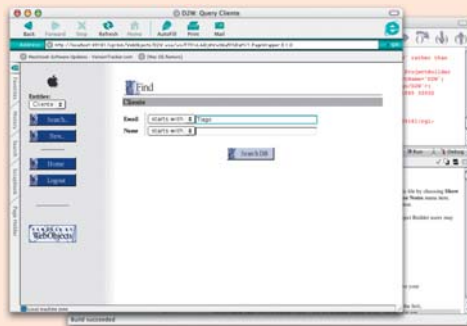
Uma vez criados os componentes necessários para a existência de nossa aplicação, vamos criar a própria aplicação. Para isso, abra a ferramenta **Project Builder**, em "/Developer/Applications/Project Builder.app". O Project Builder é o software responsável pelo gerenciamento do projeto de nossa aplicação Web, incluindo o acesso aos arquivos de interface (via WebObjects Builder), código e modelos (via EOModeler). Além disso, permite a codificação através de um editor integrado, a compilação e a realização de testes de execução (depuração).

1 Selecione no menu File ▸ NewProject (⌘Shift N).

2 Selecione, na janela de assistente que se abre, que tipo específico de aplicação iremos criar. Selecione a opção "WebObjects/Direct to Web Application" e clique no botão "Next".

3 A seguir, vamos definir o nome de nosso projeto e o local para salvá-lo. No campo "Project Name", digite um nome qualquer para nosso projeto (por exemplo, D2W). No campo "Location", defina o diretório para onde serão copiados os arquivos de seu projeto, incluindo o nome do projeto.

Por exemplo, ~/Documents/D2W irá salvar os seus arquivos de projeto na pasta D2W dentro da pasta Documents de seu diretório Home (~). Clique no botão "Next".

4 A janela seguinte do assistente permite a inclusão de *frameworks* adicionais (além dos já fornecidos pelo WebObjects) dentro da sua aplicação. Simplesmente clique em "Next".

5 A seguir, você irá incluir dentro do projeto o arquivo do EOModeler que criamos na fase 1. Clique no botão "Add" e localize o arquivo que criamos (com a extensão .eomodel). Uma vez incluído, clique em "Next".

6 Em seguida, escolha qual *look and feel* (aparência de interface) será utilizada na aplicação. Você pode escolher um dos estilos existentes e criar o seu depois. Vamos selecionar a opção "WebObjects Look".

7 Ative o *checkbox* "Build and launch project now" para que o projeto seja compilado e executado imediatamente. Clique em "Finish".

Construindo e executando

Uma vez criado nosso projeto Direct to Web, basta compilar e executar a aplicação; se você seguiu todos os passos até aqui, o Project Builder se encarregará de fazer isso automaticamente. Após alguns segundos compilando e iniciando o servidor de aplicações (você verá uma série de informações na tela do Project Builder), ele irá abrir o navegador Web padrão e conectá-lo à aplicação que você acabou de criar. Clique no botão "Login" (não é necessário entrar com nome de usuário ou senha) e experimente criar novos clientes, executar buscas, editar dados etc. Você acabou de criar uma interface Web para seu banco de dados, sem a necessidade de escrever nenhum código – isso foi feito automaticamente por você!

WebObjects não é apenas para a Web

A flexibilidade do WebObjects permite não apenas a criação de aplicações HTML (baseadas em um navegador Web), mas também aplicações Java, que podem ser executadas a partir de qualquer computador (Mac, PC, workstation) compatível com a plataforma Java 2, Standard Edition (J2SE). Vamos ver como criar esse tipo de aplicação na próxima parte deste artigo. Não perca! M

TIAGO RIBEIRO tiago.r@apple.com.br
FABIO RIBEIRO fabio.g@apple.com.br
Trabalham na ADC da Apple Brasil.

Metendo a mão no Unix

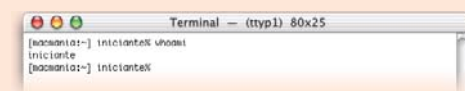
Você já ouviu dizer que o Mac OS X é um sistema *multiusuário*, certo? Mas o que isso pode significar?
Nos sistemas multiusuário, além de um ambiente gráfico diferenciado para cada um, você pode ter vários usuários trabalhando na máquina ao mesmo tempo, cada um executando uma tarefa.
A grande maioria dos sistemas Unix trabalha sem interface gráfica, utilizando apenas a linha de comando. Mas no Mac OS X, por termos sempre a interface Aqua funcionando, a maneira mais comum de vários usuários trabalharem simultaneamente na mesma máquina é utilizar o acesso remoto pela linha de comando (que pode ser habilitado no painel System Preferences, seção Sharing, aba Application, opção "Allow Remote Login").
Nesta lição não explicaremos como trabalhar com o acesso remoto através da linha de comando, pois liberar esse tipo de acesso pode trazer problemas a administradores e usuários novatos, principalmente ataques de hackers e vândalos da Internet *(crackers)*.
Conheceremos inicialmente os comandos básicos para saber quem possui acesso, quem está conectado e o que cada usuário está fazendo na sua máquina. Enfim, terminaremos com comandos que ajudam a saber o espaço ocupado por arquivos, diretórios e o espaço livre no seu HD.

Passo 1

Um administrador de um sistema multiusuário precisa estar muito atento a esse ponto. Quem possui acesso ao sistema, e o que essas pessoas andam fazendo?
Inicialmente veremos um conjunto de comandos que não são exatamente do Unix, mas específicos do Mac OS X. Eles utilizam o aplicativo NetInfo Manager (situado em "/Applications/Utilities/NetInfo Manager") através da linha de comando.
Para ter uma lista dos usuários cadastrados no sistema, damos o comando `niutil -list . /users`:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[macmania:~] iniciante% niutil -list . /users
2       nobody
3       root
4       daemon
5       unknown
6       www
158     iniciante
159     meuvizinho
[macmania:~] iniciante%
```

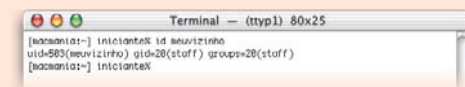
Você pode verificar que aparecem alguns usuários estranhos logo de início; são os usuários originais do Mac OS X, adicionados automaticamente na instalação do sistema.
Os unicos usuários que nós adicionamos são `iniciante` e `meuvizinho`.
Para ter uma relação dos grupos existentes no sistema, utilizamos o mesmo comando, mas especificando `groups` no lugar de `users`:

`niutil -list . /groups`

Uma outra variação, não menos importante, serve para conhecer as impressoras configuradas no nosso sistema:
`niutil -list . /printers`

Passo 2

Agora temos um leve conhecimento sobre quais pessoas e grupos estão trabalhando em nosso sistema. Não ainda o suficiente para termos controle sobre o que está acontecendo.
Voltando aos comandos Unix: vamos tratar de descobrir quem é você? Isso mesmo; nada mais importante do que saber quem é você, para depois conhecer melhor os demais usuários do seu sistema.
A forma mais simples de descobrir isso é com o comando `whoami`:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[macmania:~] iniciante% whoami
iniciante
[macmania:~] iniciante%
```

Os comandos do Unix costumam ser muito sensíveis e podem mudar de acordo com o espaçamento digitado; até mesmo letras maiúsculas e minúsculas são consideradas diferentes. Um bom exemplo disso, que podemos dar aqui, é o comando `who am i`, que é muito parecido com o anterior, mas traz uma diferença no resultado:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[macmania:~] iniciante% who am i
iniciante  ttyp1  Aug 27  16:08
[macmania:~] iniciante%
```

Em qualquer uma das formas acima temos a resposta de que somos o usuário `iniciante`, que é o resultado que buscávamos. Porém, podemos ter um resultado ainda mais completo, utilizando o comando `id`. Observe:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[macmania:~] iniciante% id
uid=502(iniciante) gid=20(staff) groups=20(staff), 0(wheel), 80(admin)
[macmania:~] iniciante%
```

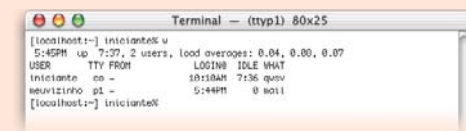
Também utilizamos o comando `id` para saber os mesmos dados sobre os demais usuários cadastrados no nosso sistema. Faça um teste com outro usuário que você encontrou com o primeiro comando desta lição, `niutil`:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[macmania:~] iniciante% id meuvizinho
uid=503(meuvizinho) gid=20(staff) groups=20(staff)
[macmania:~] iniciante%
```

Através desse comando temos não apenas o nome do usuário como também o seu ID (`uid`). Assim como o nome, o ID é único (não há outro igual no mesmo sistema). O comando também apresenta os grupos aos quais o usuário está ligado e o respectivo ID de cada um (`gid`).

Importante! Na Lição 4 aprendemos que um usuário tem seus privilégios definidos individualmente e de acordo com os grupos aos quais ele pertence. Ou seja, o usuario `iniciante` tem os privilégios de acesso definidos pelos seus privilégios pessoais e aqueles definidos para os usuarios dos grupos `staff`, `wheel` e `admin`. Dessa forma, os privilégios de acesso a arquivos ou diretórios dados aos grupos dos quais o usuário faz parte também são válidos para esse usuário.
É muito importante aprender não só a utilizar os comandos, mas compreender os resultados apresentados e inter-relacioná-los para chegar a conclusões ainda mais significativas.

Passo 3

Vamos supor que você tenha habilitado o acesso remoto ao sistema por linha de comando. E agora, como sabemos quem está conectado e o que está sendo feito? Esse é um passo importante para ter controle de um sistema multiusuário. Para isso temos comandos simples, como o `users`:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[macmania:~] iniciante% users
iniciante meuvizinho
[macmania:~] iniciante%
```

No caso acima, temos uma simples relação dos usuários que estão trabalhando no seu sistema. Para ter dados mais detalhados, utilizamos um comando que, além do nome do usuário, informa a que horas ele começou a trabalhar no computador e em qual linha de comando (terminal) ele se encontra.
O comando é `who`:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[macmania:~] iniciante% who
iniciante  console  Aug 27 10:10
meuvizinho ttyp1    Aug 27 17:44
[localhost:~] iniciante%
```

Podemos ver que estamos trabalhando diretamente a partir do console e desde as 10:10 horas, enquanto o usuario 'meuvizinho' está conectado na linha de comando ttyp1, desde às 17:44 horas. Mas o que eles estão fazendo? Poderiam estar executando algo que possa prejudicar seu sistema? Para isso existe um comando ainda mais poderoso, `w`:

```
Terminal — (ttyp1) 80x25
[localhost:~] iniciante% w
 5:45PM  up  7:37, 2 users, load averages: 0.04, 0.00, 0.07
USER       TTY FROM            LOGIN@  IDLE WHAT
iniciante   co -              10:10AM  7:36 qusv
meuvizinho  p1 -               5:44PM     0 mail
[localhost:~] iniciante%
```

Esse comando é mais complexo, pois oferece diversas informações adicionais. A primeira linha informa a hora atual, seguida pelo tem-

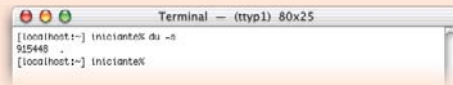
por Alberto V. Mendonça

po desde a última vez que o computador foi iniciado e o número de usuários trabalhando no sistema. Em seguida temos os dados de cada usuário, onde temos, além daquelas obtidas como o comando 'who ', informações sobre a partir de onde ele está se conectando, quanto tempo está inativo e que programas está executando. No caso do usuário iniciante ele está conectado pelo console, diretamente na máquina onde roda o sistema, desde as 10:10 da manhã, sem executar tarefas há 7:36 minutos e executando o qwsv (servidor do jogo Quake World).

Passo 4

Dois comandos rápidos e simples, que também podemos utilizar em diversas situações, são os de verificação de data e hora. Isso pode ser importante, pois a máquina à qual você está conectado pode estar em um fuso horário diferente do seu, ou mesmo com a data e hora errados. Para saber a data e a hora atual no sistema, utilize o comando `date`:

Passo 5

E como saber quanto cada diretório e arquivo ocupa no seu HD? Ou quanto espaço livre existe no HD?
Descobrir o espaço total disponível em um HD não é uma tarefa fácil para iniciantes no Unix, mas tentaremos ajudá-los.
Para isso iremos utilizar em primeiro lugar o comando `du`, mas prestando bastante atenção em alguns detalhes.
O comando `du` apresenta uma lista do tamanho (em kilobytes) de *todos* os diretórios no sistema, a partir da sua localização atual. É uma lista imensa com mais informação do que você necessita.

Para resolver esse problema, precisamos saber o que adicionar ao comando `du` para filtramos o resultado e obtermos só aquilo que procuramos.
Desde a Lição 1 estamos estendendo nossos comandos com o `-` (sinal de menos) seguido de algumas letras; essa extensão de comando a partir de agora denominaremos *flag*. Assim vamos aprimorando nosso vocabulário Unix, certo? Se você estiver interessado apenas no tamanho total ocupado por aquele diretório, pode usar o *flag* `-s`:

Existe um outro comando, o `df`, que apresenta vários dados sobre a utilização do HD:

Acima temos uma relação que mostra o nome do dispositivo de disco, o tamanho total do dispositivo, quanto está sendo utilizado, quanto está disponível, a porcentagem usada e o ponto no sistema de arquivo no qual o dispositivo está montado.
O que isso significa? Muita coisa... e quase nada, ao mesmo tempo! Você acaba obtendo muitas informações, mas não é fácil fazer a soma para encontrar rapidamente o espaço total disponível. E, mesmo após muita conta, você talvez não tenha informações precisas.
Apresentamos esses comandos com um outro intuito: ensinar como o Unix trabalha com os arquivos. O sistema de arquivos do Unix é como um gigantesco bloco de notas, repleto de folhas de informações.
Basicamente, um bloco equivale a uma folha de papel com informações no bloco de notas virtual representado pelo HD. Um disco é composto (tipicamente) de muitas dezenas ou centenas de blocos de informações, cada qual com 512 bytes. Cada um é como uma guia de índice, indicando o local onde o arquivo se inicia no bloco de notas e a forma como as muitas folhas são usadas. As guias são chamadas de *i-nodes* e a lista de guias (o índice do bloco de notas) é a *i-list*.
E assim finalizamos mais uma lição com novos comandos e novos termos do mundo Unix para os usuários do Mac OS X. Continue utilizando o comando `man` para ler o manual de cada comando no próprio sistema e boa sorte! **M**

ALBERTO V. MENDONÇA

QuarkXPress 5

Você precisa de outro editor de sites ou de um programa de paginação melhor?

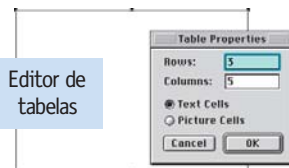
OK, visualmente o velho pioneiro está quase começando a parecer um programa da Adobe

A Quark decidiu expandir suas atividades. Sim, ela vai continuar a vender o seu QuarkXPress. Porém, parece que seu foco está deixando de ser o nicho de editoração eletrônica (o DTP) para ser a Web. As principais mudanças da nova versão, que tem um beta disponível para download, são novas ferramentas para criação de sites. Quer dizer que o velho Quark vai abandonar as páginas impressas e se dedicar às virtuais? Não. Algumas funções incorporadas ao Quark 5 servem também para os seus usuários cativos, como o tão aguardado editor de tabelas. Tem para Mac OS X? Não, mas pelo menos anunciaram que está chegando.

Novo visual velho

A primeira mudança que se vê na interface do programa é que o visual "Sistema 7" finalmente deu lugar ao visual "Platinum" (do Mac OS 8). É... a Quark sempre foi meio devagar com isso. Uma das funções mais pedidas por qualquer usuário mais fanático (como se existisse algum que não fosse) é um editor de tabelas. Criar as tabelas na unha é uma tarefa que pode levar os mais pacientes à loucura. Agora, ao clicar de um botão na palete de ferramentas e digitando-se a quantidade de linhas e colunas desejada, a tabela está no jeito para ser diagramada. Cada célula pode ser editada como você quiser, trocando-se a cor de fundo ou criando-se uma tabela só para imagens.

Outra novidade – ou nem tanto – é a palete Layers (Camadas). Com os layers pode-se criar modelos únicos de arquivos para diversos fins, escondendo ou não as camadas que irão aparecer na página final. Os layers que estiverem invisíveis não são impressos.

Outros programas de paginação, como o PageMaker e o InDesign, já tinham esta palete há tempos. A Quark apenas tirou o atraso acrescentando essa função. Outras funções novas do QuarkXPress que em outros programas são antiguidades:

- A palete de cor agora identifica os tipos de cores *(spot* ou *process)*.
- O Find/Change encontra (e modifica) texto pela cor.
- Menus contextuais.

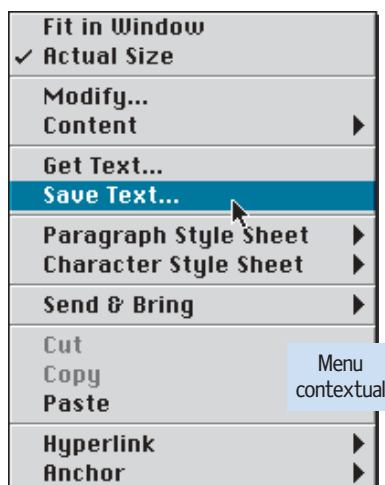
Editor de tabelas

Essas coisas todas trazem uma modernidade atrasada ao programa que há uma década é praticamente um monopólio na área de editoração profissional, mas deitou-se nos louros de forma perigosa e tem causado crescente frustração entre seus usuários.

OK, essas mudanças são bem-vindas... mas e múltiplos Undos, tem? Não. Undo para mover guias, tem? Não. Undo para mover objetos entre as páginas? Ainda não. Pasteboard ajustável? Necas. Qualquer software de DTP feito nos últimos anos tem isso tudo. Mas o pessoal da Quark teima em não modernizar o "motor" do programa para implementar esses recursos tão fundamentais. Bem, o teste foi feito numa versão beta. Quem sabe alguém na Quark toma vergonha e recompila a versão final. É esperar (sentado, que de pé cansa) para ver.

Para a Internet... e além!

A revolução da Internet mexeu mesmo com os desenvolvedores da Quark – ainda que com o atraso de costume. Acharam que o programa tinha potencial para combater, sei lá, Dreamweaver ou Adobe Acrobat, e resolveram tornar a versão 5.0 capaz de criar páginas Web sem ter que mexer com código HTML. Tanto webdesigners como diagramadores têm direito a um saudável ceticismo quanto a esse "novo talento", mas analisemos o que ele oferece antes

Menu contextual

QUARKXPRESS 5.0 (BETA)

Quark: www.quark.com

Woodlands: 11-3885-7688

de fazer um julgamento. A versão 4.1 já exportava páginas no formato HTML. Porém, agora a mudança foi radical. Cria-se de cara um documento “para Web” pelo menu File; abre-se uma caixa de diálogo com as opções de cores de fundo (com cores de Web prontas), cores de links, *background* e outras. Com o documento aberto, aparece a palete de Web: incluir botões, campos de texto para formulários, menus pop-up, mapas de imagem, botões de imagem, listas etc. Muito prático. Basta saber usar as ferramentas de diagramação do Quark e montar a página como se ela fosse para impressão comum.
Se você usa uma fonte não padrão da Web, ele transforma todo o texto em GIF para visualização na rede. Isso é útil para criar títulos e

logos com fontes personalizadas. Mas quando o assunto é texto, as limitações são as mesmas de qualquer outro programa para criar sites: as fontes usadas têm que ser as padronizadas, senão os browsers das pessoas irão mostrar outra coisa. (Nem pense em gerar as páginas com 100% de GIFs de texto...)

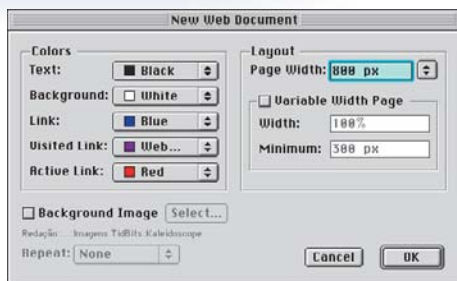
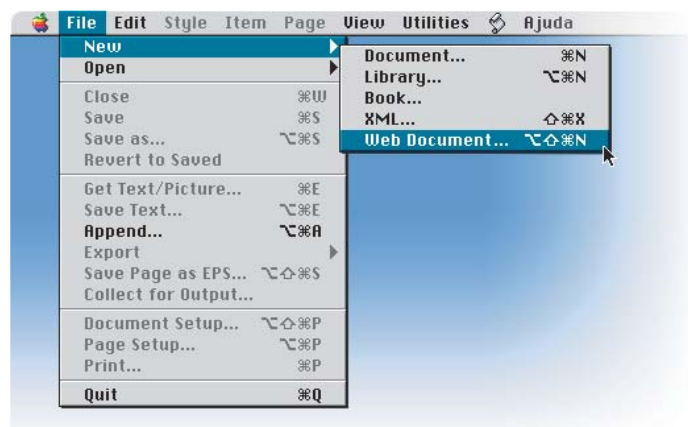
As imagens TIFF importadas são convertidas automaticamente em JPG, porém sem o controle que programas específicos, como Photoshop, oferecem. Além disso, arquivos EPS só são convertidos pelo *preview* embutido nelas, normalmente de qualidade terrível.
Uma das funções mais interessantes é a palete Hyperlinks. Lá você pode facilmente criar um link com texto e imagens. Ela também guarda as URLs digitadas para o caso de você precisar novamente de alguma. Também pode-se criar âncoras (links para lugares específicos dentro da página).
Não pense que o Quark 5 é perfeito para criar sites maravilhosos. Ele possui várias limitações que softwares dedicados, como Dreamweaver e GoLive, não têm. Não é possível criar um site com múltiplas páginas, não existe meio de editar o código na mão de dentro do Quark e outras coisinhas. Se você é profissional de Internet, vai achar essas limitações bem embaraçosas.
O mais embaraçoso de tudo, porém, é que os documentos criados para papel e para Web *não podem ser convertidos de um para outro.* No máximo, você pode copiar (ou arrastar entre janelas) os elementos de uma página para a outra. Outra limitação boba!

E pro OS X, não tem?

Por enquanto, não. A Quark promete uma versão nativa para o OS X e até já apresentou uma demo durante a Macworld Expo de Nova York. Contudo, nenhuma data de lançamento foi divulgada até este momento, e nem mesmo uma versão de teste está disponível no site. Só o tempo (e o pessoal de marketing da Quark) sabem se a versão para OS X sairá junto com a versão para o Mac OS 9.
Você ainda quer saber se vale, ou melhor, se valerá a pena fazer o update? Em termos gerais, sim. As mudanças são boas, mas ainda falta muito para a perfeição – tanto na área de editoração profissional quanto na de autoria de sites.

Funções específicas para criar páginas para a Internet; a surpresa fica por conta da opção direto no menu File ▸ New

A demora da Quark em fazer as mudanças óbvias é preocupante, se não simplesmente irritante. Vamos ver se daqui em diante os upgrades vêm mais frequentemente. Ah... e coloquem os múltiplos Undos, por favor!

SÉRGIO MIRANDA

Os três lados da moeda

—Será que a bicha dá?
A pergunta provocou gostosas gargalhadas em Maro (apelido de Marcelo Santos, gerente educacional da Apple) e foi proferida por João Studart, da Tecnoágil, revenda Apple de Fortaleza. Maro riu por um bom tempo com a pergunta inusitada que nada tinha a ver com o que pode dar a entender. João falava ao telefone com alguém com quem procurava saber se haveria espaço numa Kombi para todo o equipamento que tinha que transportar. O equipamento era parte do que foi usado no stand da Apple no I Congresso Internacional de Telemática na Educação, que aconteceu no fim de outubro em Fortaleza. O evento pretendia reunir cerca de 5 mil participantes, entre professores e alunos de todos os níveis de ensino, especialistas, pesquisadores e estudiosos da educação, que discutiram o uso pedagógico das tecnologias da informática.

A participação da Apple no evento foi muito destacada, não apenas por ser o stand que mais atraía curiosos por causa do hardware de design arrojado, mas também por causa das oficinas didáticas e aulas oferecidas ao público nas áreas de atuação da Apple. A convite dela, tive o prazer de dividir com eles o espaço do stand para demonstrar as soluções educacionais baseadas em Mac que disponibilizo no Brasil.

Aquela semana de convivência com a Apple rendeu também outros frutos de caráter pessoal. Tive o privilégio de conhecer e estreitar minhas relações pessoais e profissionais com quase todos os gerentes dos diversos departamentos da Apple Brasil. Tive, portanto, a oportunidade de conhecer os dois lados de uma moeda que na verdade tem três.

O primeiro lado é o que se vê de fora. Melhor seria dizer que não se vê, já que de fora não é realmente possível ver nada. Independente de quem seja o culpado por essa realidade, é curioso como o que não se vê gera mais polêmica do que o que se vê. Que atire o primeiro mouse quem aqui nunca criticou a Apple alguma vez baseado em meras especulações!

O segundo e o terceiro lados dessa moeda só quem está próximo à Apple é capaz de ver. O segundo diz respeito à dedicação e profissionalismo estampados nos olhos e nos atos dos esforçados e talentosos profissionais que vi em ação. Não estou falando apenas de montagem e desmontagem de hardware, mas de esforço de vendas e de "evangelização". Vi o quão intrincadas podem ser as negociações com o (des)governo na área do ProInfo e estou convencido de que a participação da Apple nesse programa governamental só não é maior por causa dos inúmeros entreveros criados pelo próprio governo. Por essas e outras, meus olhos se abriram para o fato de que, na contramão dos acontecimentos, os gerentes da Apple podem e com freqüência fazem milagres para manter a empresa em pé no Brasil.

O terceiro é o lado humano e pessoal da Apple Brasil. Aos olhos de quem só conhece o primeiro lado (e isso representa talvez 99% dos macmaníacos brasileiros), quem trabalha na Apple está alheio e indiferente ao mundo ao redor. Nada poderia estar mais distante da verdade. Os gerentes estão nas mesmas listas que você e eu frequentamos (sim, eles estão!), estão nos jornais, nos sites de notícias (Macmania inclusa) e em todo lugar onde a Apple e seus produtos possam ser assunto. O detalhe é que, sobre tudo o que se diz, eles geralmente se mantém em silêncio. Isso se deve a qualquer motivo, menos indiferença. Na verdade, eles se sentem incomodados com a incompreensão causada pelo próprio silêncio, mas, acredite, há pouco a se fazer a respeito. O peso de suas responsabilidades e a estrutura ainda pequena frente ao tamanho dos desafios não lhes permite ter a aproximação com o público que gostariam.

> Os gerentes da Apple Brasil estão nas mesmas listas que você e eu frequentamos

A Apple procura aproximar-se do público através de sua assessoria de imprensa, mas esse é um caminho limitado. Pessoalmente, acho que melhor que um assessor de imprensa seria uma pessoa encarregada de observar e criticar as lacunas da empresa, colocando-se no ponto de vista do público, ao mesmo tempo em que também a defende perante ele. Essa figura já existe em muitas corporações e até em alguns governos: chama-se ombudsman. Ele certamente seria capaz de fazer desaparecer o primeiro lado da moeda e poria os outros dois em seu devido lugar. Fica aí a sugestão para a Apple Brasil.

O que gostaria de deixar como recado neste artigo é que não sou um vendido puxando o saco da Apple, como certamente algum neguinho com água de côco na cabeça vai dizer, e sim que, depois do que vi em Fortaleza, todos devemos um, dois, inúmeros votos de confiança à turma da Apple Brasil. Se uma moeda só pode ter dois lados, o primeiro é o único que não deveria existir. Palavra de quem um dia acreditou que só poderia haver esse. M

MARCELO TODARO mt@iebras.com
Não tem nada contra as bichas e saiu de Fortaleza sem saber se a bicha deu.